

JOC FULL FALLOUT 2



FEBRUARIE 2007 NR. 76 / ANUL VIII PREȚ: 12,90 LEI

ISSN: 1454-9964

PC Gamers



HALUCINANT!
100 DE JOCURI
PENTRU 2007

AVEM DI TĂTI:

WORLD IN CONFLICT
UNREAL TOURNAMENT III
S.T.A.L.K.E.R.
STRANGLEHOLD
ALONE IN THE DARK 2007
JADE EMPIRE: SECOND EDITION
TEST DRIVE UNLIMITED
HUXLEY
+ 92 DE TITLURI HOT!

8 FREE FULL GAMES
+ 6 DEMO-URI:

INFERNAL
UFO AFTERLIGHT
EUROPA UNIVERSALIS III
WAR FRONT: TURNING POINT
SI ALTELE

MEGA TEST

PRO EVOLUTION SOCCER 6
SPORTUL REGE ȘI-A GĂSIT
ECHIVALENTUL PE PC!

EXTENDED PLAY

GOthic 3 AUTUMN TEXTURE PACK
KILLERKIPS': GTA VICE CITY MOD PACK

WORLD OF WARCRAFT:
The Burning Crusade

+CONCURS

CREZI CĂ EȘTI PREGĂTIT?

C U J O C F U L L
HARDWARE - SOFTWARE - JOCURI PC & CONSOLE - LIFESTYLE

nexi

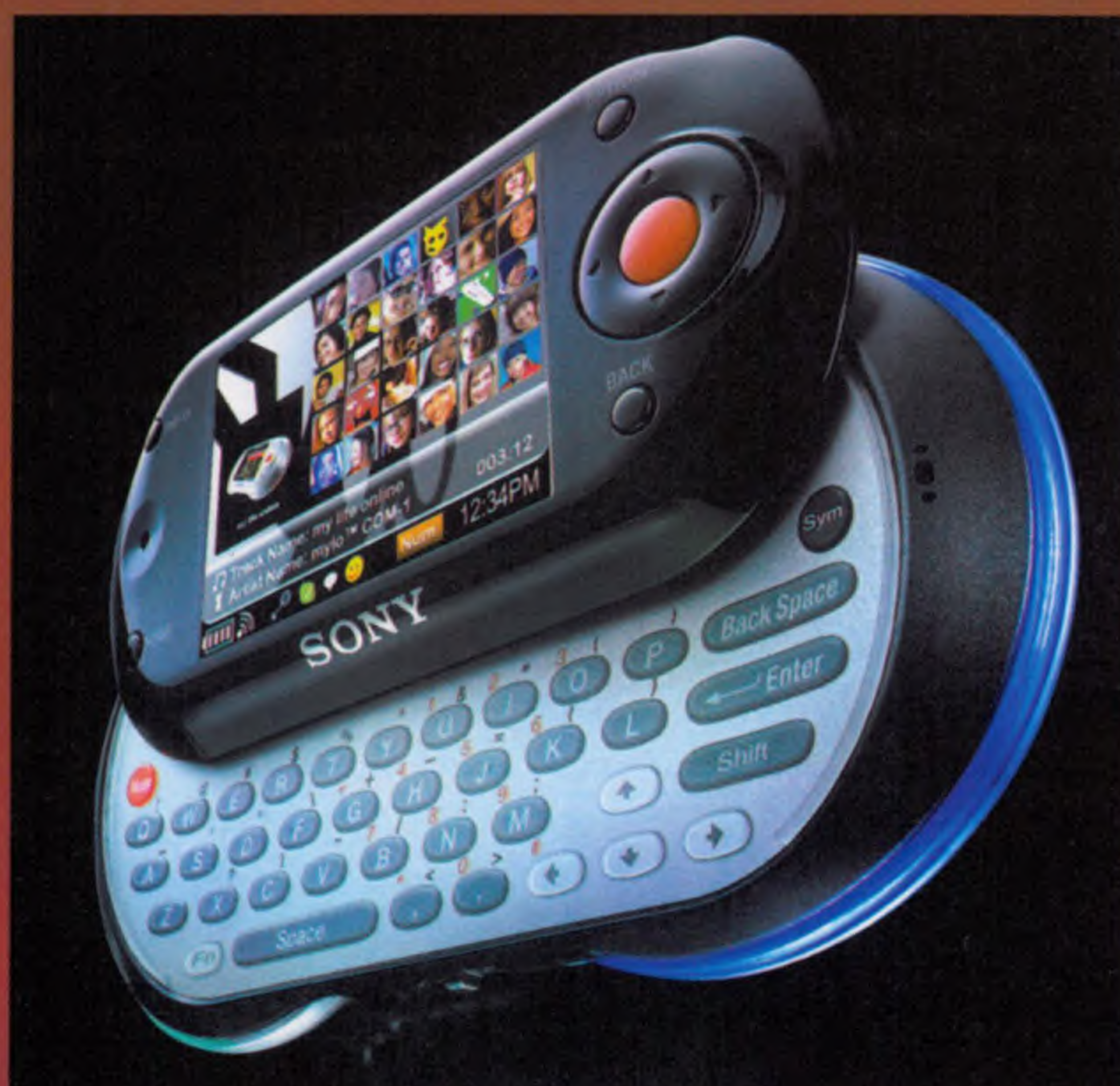
CU

JOC FULL

CARE-ȚI PREZINTĂ, LUNĂ DE LUNĂ, JOCURI PENTRU TOATE PLATFORMELE!



GAMES



GADGETS

HARDWARE



LIFESTYLE



NOTA: IMAGINILE DE MAI SUS SUNT CU TITLU DE PREZENTARE!

Hasta la Vista PC games?

Ce este Windows Vista? Păi, ce să fie, dragii moșului? Ultima versiune a sistemului de exploatare PC de la Microsoft, succesor al lui Windows XP, apărut acum mai bine de cinci ani. Între cele mai importante caracteristici ale acestei noi ediții, constructorul a scos la înaintare o interfață 3D supranumită Aero, funcții îmbunătățite de căutare și securitate (un program anti-spyware și un firewall mai eficient). Dar, cum această Mecca a navigării pe net nu are pentru noi, gamerii, o importanță prea mare, Microsoft ne-a prezentat Windows Vista drept piatra unghiulară a unei strategii de "renaștere" a jocului pentru PC, marcată între altele de lansarea mărcii Games for Windows, destinată tratării sistemului de exploatare ca pe o "adevărată platformă de joc", comparabilă cu PlayStation sau Xbox. În acest (nobil) sens, Peter Moore, președintele diviziei de divertisment interactiv a declarat pompos: "Pentru prima dată în istoria Microsoft lansăm o versiune de Windows care este concepută din start pentru jocurile video". În limbajul comun asta înseamnă marea simbioză microsoftiană cu Xbox 360: utilizarea controller-ului consolei pe PC via Vista, promisiuni de joc în rețea care să reunească jucătorii pe PC și Xbox 360 (de exemplu, **Shadowrun**) etc.

Dar funcționalitatea pe care Microsoft mizează enorm este DirectX 10, ultima versiune a interfeței standard de programare multimedia utilizată de cvasi-totalitatea jocurilor PC actuale. Aceasta vine tare de tot cu funcții grafice avansate, dar este concepută exclusiv pentru Vista. Cu alte cuvinte, nu va apărea nicio versiune pentru Windows XP.

Strategia utilizată de Microsoft este clară, dar jucătorii nu se lasă prea ușor convinși. Pentru moment, numai câteva titluri între care **Crysis**, **Supreme Commander** sau **Age of Conan** au fost anunțate ca utilizatoare de DirectX 10. Se

vorbește mult despre decizia radicală a Microsoft în ceea ce privește gestionarea sunetului; prin rescrierea pe de-a întregul a modulului respectiv și, eliminând complet suportul material al interfeței DirectSound, majoritatea jocurilor actuale vor fi private de plăcerea oferită de revărsarea sunetului pe mai multe canale și de efecte speciale cum sunt reverberația sau ecoul.

Mai cu cântec sunt performanțele actuale ale noului Windows în calitate de game machine. Testele realizate de Tom's Hardware în domeniul gaming-ului afișează rezultate inferioare celor obținute sub Windows XP. E adevărat că site-ul Ars Technica a remarcat că jocurile dezvoltate special pentru Vista vor apărea în același timp cu driverele video optimizate; momentan, duetul ATI/AMD pare să fie mai bine poziționat decât nVidia. Deh, lucrurile vor intra în normal... în timp! Microsoft nu neagă, totuși, incompatibilitățile existente: "Orice lansare a unei noi platforme de o asemenea importanță creează probleme", a declarat Rick Wickham, responsabil al diviziei Games for Windows. "Majoritatea jocurilor rulează perfect sub Windows Vista. Este evident că nu am putut testa toate jocurile existente, dar vom continua să lucrăm la îmbunătățirea compatibilității jocurilor voastre preferate cu Windows Vista". Explicația este adevărată. Depinde ce joc îți place! Testele realizate nu au relevat probleme în **World of Warcraft: The Burning Crusade**, **Half-Life 2** sau **Oblivion**. Pe de altă parte, s-au ivit mari scăderi de framerate în **Doom 3**, **Quake 4**, **GTA III** sau **UT 2004**... Cei de la Techgag au dat sentința care întrunește consimțământul majorității jucătorilor: "Vista nu va fi sistemul de exploatare ultim decât peste o bună bucată de timp".

CIPRIAN COROIANU
Redactor-șef



Impressum

Președinte

Dorel Puchianu

Redactor-șef

Ciprian Coroianu (Rafinel)
cipri@pcgames.ro

Redactor Executiv

Mircea Marian (Armata Ultra)
mircea@pcgames.ro

Redactori:

Jácint Erdei (Monogam(e))
jacint@pcgames.ro

Paul Sărățeanu (Tulburel)
paul@pcgames.ro

Corectură

Liana Coroianu (Frăgutza)

DTP

Cristian Mada (Rockk)

CD-ROM/ Webmaster

Király Tamás (Barteq)
webmaster@pcgames.ro

EDIȚIA S-A ÎNCHIS LA DATA DE 5 FEBRUARIE 2007

PUBLICITATE: S.C. INSERT MEDIA S.R.L.

Comenzi și abonamente:

0359/401.086; abonamente@mediacontact.ro

Distribuție:

SC Media Contact Distribuție SRL
tel.: 0359/401.086

Director distribuție:

Onica Dorin tel.: 0720/440.003
distributie@mediacontact.ro
Aurică Andrei - tel.: 0359/401.086

Contabilitate

Contabil șef: Laurențiu Ardelean
financiar@mediacontact.ro

Juridic: Ioana Cloara juridic@mediacontact.ro

Reclamații:

e-mail: reclamatii@mediacontact.ro

Producție: SC MEDIA CONTACT SRL - Oradea

Producție CD-ROM:

SC Insert Media SRL - tel.: 0359/401.221

Editor SC MEDIA CONTACT srl

S.C. MEDIA CONTACT S.R.L. este membră B.R.A.T.

Materialul editorial din această revistă, de pe discurile optice oferite împreună cu revista, precum și de pe situl web al revistei, aparține S.C. MEDIA CONTACT S.R.L. Nici un astfel de material nu poate fi preluat sau reprodus, parțial sau integral, decât cu acordul prealabil oferit în scris de către S.C. MEDIA CONTACT S.R.L. Pirateria intelectuală se pedepsește conform legii. Manuscrisele - inclusiv în format electronic - expediate redacției în scopul publicării, devin proprietatea S.C. MEDIA CONTACT S.R.L. Redacția nu răspunde pentru conținutul reclamațiilor și al anunțurilor publicate în paginile revistei.

Adresa redacției

SC MEDIA CONTACT SRL

Oradea, str. Col. Buzoianu, nr. 34, et. 1
CP. 54 OP. 7, Oradea, cod 410094
tel.: 0359/401.086
fax: 0359/401.221

e-mail: redactie@pcgames.ro; pcgames@mediacontact.ro

www.pcgames.ro

ISSN: 1454-9964

Media Contact este un grup editorial cu sediul la Oradea și editează următoarele publicații: PC Games, CD Forum, NeXT, Mobility, Andrei, Noroceii.

Inserenți

RDS	2	Best Distribution	35
Audiofon	9, 98, 99	Next	39
Airtoy	13	TV Transilvania	73
CERF 2007	21	CD Forum	75



Publicație auditată
pe perioada
iulie - decembrie 2004

S.T.A.L.K.E.R.



C&C 3: Tiberium Wars



Europa Universalis III



Actualități

Editorial	3
Actualități	8
Top 10 cititori	12

Jocuri FULL

Fallout 2	6
-----------------	---

Avanpremieră

Strategia în 2007	14
Strategiile anului 2007	15
World in Conflict	16
Spore	18
Disciples III: Renaissance	19
Codename: Panzers - Cold War	19
Command & Conquer 3: Tiberium Wars	20
Maelstrom	20
Trage, frate, că-i anu` porcului de foc!	22
FPS-urile anului 2007	23
Crysis	24
Blacksite: Area 51	25
Unreal Tournament III	26



S.T.A.L.K.E.R.	28
Un an exploziv!	30
Cele mai așteptate jocuri de acțiune	
ale anului 2007	31
Infernal	32
Stranglehold	34
Alone in the Dark 2007	36
Kane & Lynch: Dead Men	38
RPG-ul din fundal și aventura molcomă	40
Cele mai așteptate RPG-uri	
ale anului 2007	41
Cele mai așteptate jocuri de aventură	
ale anului 2007	41
Jade Empire: Second Edition	42
The Witcher	43
Loki	43
Two Worlds	44
Hard to be a God	44
Penumbra: Overture	45
Overclocked	45
Sinking Island	45
Jocurile pe asfalt, aer, apă sau gazon	46
Cele mai așteptate jocuri de	
Racing/Sport/Sim ale anului 2007	47
Test Drive Unlimited	48
UEFA: Champions League 2006/2007	49
PT Boats	49
MMO-ul în continuă expansiune	50
Cele mai așteptate MMORPG din 2007	51
Cele mai așteptate MMOFPS-uri	

ale anului 2007	51
The Lord of the Rings Online:	
Shadows of Angmar	52
War Rock	53
Huxley	53
Dorințe absconse d`ale PC-istului	54

Test

Action	
Made Man	68
Strategy	
Europa Universalis III	66
RPG	
Silverfall	70
MMORPG	
World of Warcraft: The Burning Crusade	56



Adventure

Sam&Max: Season One - Episode Three	74
---	----

Sport/Sim

Pro Evolution Soccer 6	76
IL-2 Sturmovik 1946	80

Hardware

Actualități	11
Tendințe soft și hard `07	82
Gigabyte accelerează cu Intel 965	84
ATI Radeon X1650 XT	88
Razer Barracuda HP-1	90
Razer Death Adder	92

Service

Impressum	3
Cuprins CD & DVD	5
Poșta Redacției	94
Ultima pagină	98

Concurs

World of Warcraft 14 zile trial	95
Tom Clancy`s Rainbow Six: Vegas	95

CD

FULL VERSION Fallout 2

DVD

FULL VERSION

Fallout 2

FREE FULL VERSION

Entrance Gate
Kong Kong Online
Narbarcular Drop
Oolite
Open Arena 6
Spring 0.74b3
Strategy 3: The Dark Legions
Warzone 2100

DEMOS

Diver: Deep Water Adventures
Europa Universalis III
Freakout Extreme
Infernal
UFO Afterlight
WarFront: Turning Point

DRIVERS

ATI Catalyst v6.11 (win2K/XP)
nVidia ForceWare 93.71
(win2K/XP)

SPECIALS

Diablo2 MOD

Doom3 MOD
KillerKip's Full GTA: Vice City
MOD
Sid Meier's Railroads:
Holiday Scenario MOD
Warcraft III MOD
Warhammer 40k MOD
Gothic3 Autumn Texture Pack

PATCHES

Europa Universalis III
Heroes of Might and Magic 5
LEGO Star Wars
Tom Clancy's Rainbow Six:
Vegas

VIDEOS

Attack On Pearl Harbor
Blacksite: Area 51
Unreal Tournament 3
Age of Conan: Field of the
Dead
Crysis
Exodus
Fire Breath
Meteor Rain
Two Worlds
Vanguard
Loki

Fallout 2

CD-DVD



Full Version

Europa Universalis III

DVD



Demo

Infernal

DVD



Demo

Unreal Tournament 3

DVD



Video

Crysis

DVD



Video

Înainte de a folosi discurile optice oferite împreună cu revista, vă rugăm să verificați cu atenție dacă acestea nu prezintă defecțiuni fizice vizibile cu ochiul liber (fisuri, zgârieturi, deformări ale suprafeței etc.). Asemenea defecțiuni pot provoca defectarea unității optice, fapt pentru care editura nu poate fi trasă la răspundere. Responsabilitatea editurii se limitează la înlocuirea discului optic defect, în urma expedierii acestuia pe adresa redacției, cu condiția ca defecțiunile constatate să nu fie cauzate de către utilizarea abuzivă din partea utilizatorului.



Primul joc din seria Fallout oferea degustătorilor de RPG-uri șansa de simți pe pielea lor, cu adevărat, ce înseamnă să faci roleplay-ing cu tot soiul de personaje complexe și atent personalizate, într-o interesantă (și în același timp, interactivă) lume postapocaliptică.

Și, deoarece Fallout a fost, aproape la unison, considerat cel mai bun RPG al anului 1997, cei de la Interplay Productions au decis să profite repezitor de pe urma acestui succes, lansând pe piață, un an mai târziu, un sequel ce folosea, în principiu, același engine ca și tatăl său.

Fallout 2

Fallout 2 a îmbunătățit deja excelentul sistem de tactical combat și pe cel de character development (sistem ce s-a dovedit o alternativă viabilă la acum clasicul mod ADnD), permițând jucătorilor să exploreze un univers mai mare, mai complex, fără a fi constrânși de tot soiul de limite de timp.

Per ansamblu, sequel-ul este, din foarte multe puncte de vedere, mai bun decât predecesorul său - cu toate că lansarea sa prematură a fost însoțită de tot soiul de bug-uri și probleme de gameplay - lucru de altfel "normal", ținând cont de graba producătorilor de a ieși cu jocul pe piață. Cu toate acestea, **Fallout 2** a fost (și este) un RPG excepțional.

Personajul principal este The Chosen One, iar acțiunea se desfășoară cu 80 de ani după cele petrecute în primul **Fallout**, pe care, moment publicitar, îl poți juca din revista Next, ediția pe februarie! Am încheiat publicitatea. Colegii tăi de suferință au reușit să ridice o localitate modestă, undeva într-un colț izolat al deșertului californian, însă realizează că toate încercările lor de a duce o viață pașnică și fără griji sunt în van, dacă nu reușesc să găsească un salvator "Garden of Eden Creation Kit" pentru a-și

revitaliza satul.

Bineînțeles, cine altul să pornească în căutarea mitologicului artefact decât eroul nostru care, aflat în căutarea GECK-ului, va da peste tot soiul de comunități ciudate, populate cu monștri sau oameni neadaptati social, a căror paletă bogată variază de la gangsteri oportuniști, până la elitiști cu nasul pe sus care profită de fiecare oportunitate pentru a profita de pe urma celor mai puțini norocoși.

Nu aveau cum să lipsească supraviețuitorii (iradiați) ai războiului, super-mutanții sau creaturile evolute ce populează ținuturile pustiite. Avem suficient de multe posibilități și ocazii de a interacționa cu aceste comunități, iar interactivitatea universului merge până acolo încât fiecare decizie pe care o iei, ajutând, de exemplu, o anumită facțiune, are repercursiuni în altă parte - ducând la nefericirea altora.

Oarecum ironic pentru un sequel, **Fallout 2** oferă una dintre cele mai inovatoare lumi găsite vreodată într-un role playing game, o lume pe care, spre deosebire de predecesorul său, o putem explora în voie, într-un ritm non-linear și nestresat de vreo limită de timp anume (limită de timp ce, în **Fallout 1**, ne obliga practic să



NARG		AGE 19		MALE	
ST	10	Heroic	Hit Points	49/55	
PE	04	Fair	Armor Class	7	
EN	09	Excellent	Action Points	6	
CH	04	Fair	Carry Weight	275	
IN	04	Fair	Melee Damage	11	
AG	07	V. Good	Damage Res.	8%	
IK	04	Fair	Poison Res.	45%	
Level: 3			Radiation Res.	10%	
Exp: 3,500			Sequence	8	
Next Level: 6,800			Healing Rate	3	
			Critical Chance	4%	

SKILLS	
Small Guns	53%
Big Guns	14%
Energy Weapons	14%
Unarmed	98%
Melee Weapons	82%
Throwing	48%
First Aid	16%
Doctor	13%
Sneak	26%
Lockpick	21%
Steal	21%
Traps	21%
Science	16%
Repair	12%
Speech	28%
Barter	16%
Gambling	28%
Outdoorsman	26%

SKILL POINTS 00

Made Man

Raw physical strength. A high Strength is good for physical characters. Modified: Hit Points, Melee Damage, and Carry Weight.



explorăm mecanic).

Unul dintre elementele cu care primul **Fallout** s-a putut lăuda fără probleme a fost cantitatea impresionantă de ironie îndreptată spre lumea modernă. Sequel-ul de față continuă tradiția într-un ritm și mai accelerat, cu zeci, poate chiar sute de referiri (fie ele subtile, fie mai pe față) la filme "de calitate", personalități de televiziune sau alte aspecte ale culturii mondene.

Celor familiari cu toate acestea, le va fi ușor să recunoască elemente din surse precum boxul profesionist, filmele lui Scorsese sau ale lui Python și, nu în ultimul rând, aluzii hilare la amploarea pe care Scientologia pare să o ia peste ocean.

Aproape fiecare oraș are câte un bordel tixit până la refuz cu domnițe, personajul nostru poate alege tot felul de traits-uri și perks-uri cu conotații sexuale, camarazii de arme sunt, în gene-

ral, niște țărănoi ce înjură mai ceva ca pe stadioanele românești de fotbal, iar violența este omniprezentă și omnipotentă prin abilitatea à la Dirty Harry de a-ți executa inamicii în cel mai crud și mai sângeros mod cu putință.

După cum puteți vedea, sexul și violența joacă un rol extrem de important în încheierea universului din **Fallout 2**, însă introducerea acestui content "adult themed", chiar dacă poate da jucătorului un feeling ceva mai realist, departe de măce-lărirea perpetuă a goblinilor, orcilor sau a ce știu eu ce elfi efeminați cu un greatsword magic, poate deveni jignitoare pentru anumite categorii de gameri (în special datorită faptului că jocul este, 100% o perspectivă de adolescent de sex masculin).

Cei care doresc o gură proaspătă (mă rog, nu chiar așa de proaspătă) de roleplaying clasic, sunt îndrumați cu dragoste

paternă de către membrii redacției PC Games spre **Fallout 2**. Nu de alta, dar, dacă ați ratat acest joc, din varii motive, cred că este

timpul să puneți mâna pe el.

TULBUREL

paul@pcgames.ro

Casetă tehnică

Producător: Black Isle
 Publisher: Interplay
 Data de apariție: 30 septembrie 1998



OPINIE
ERDEI JÁCINTCe ne coace
Blizzard?

Warcraft, Diablo, Starcraft, World of Warcraft: jocurile produse de Blizzard sunt mine de aur sigure, devenind un hype aproape instantaneu. În 2001 când compania a anunțat **World of Warcraft**, toată lumea a fost entuziasmată, dar nici cei mai optimiști nu s-ar fi gândit că jocul va ajunge un astfel de succes. De foarte mult timp firma pare să se concentreze doar pe acest titlu (văzând rapoartele financiare ale Vivendi, nici nu e de mirare). Renumiții designeri au renunțat până și la mult așteptatul **Starcraft Ghost**, dezamăgind astfel întreaga comunitate de fani. Nu are rost să ne ascundem după deget, **WoW** e o mașină de făcut bani. Conform unor studii recente, acest MMO a crescut de unul singur vânzările industriei PC cu 1%. În pofida succesului lui **WoW** (peste 8 milioane de abonați), mulți tânjesc după universurile lui **Diablo** sau **Starcraft**. Se pare că există însă o lumină slabă la capătul tunelului... Odată cu apariția lui **Burning Crusade**, directorul de dezvoltare al Blizzard, Itzik Ben Bassat a asigurat fanii că nici celelalte francize nu au fost uitate. Din declarația ilustrului domn reiese că în mai puțin de 10 ani va apărea următorul joc **Starcraft**. Acest lucru devine și mai interesant dacă luăm în considerare faptul că Blizzard lucrează la un nou MMORPG. În interviul înflăcărat acordat revistei britanice *Empire*, domnul Ben Bassat a declarat că în momentul anunțării noului MMORPG vom vedea că acesta nu va fi doar o nouă clonă de **WoW**. Nu a dat detalii despre acest nou proiect, a spus doar cu "modestie" că, citez, "jocul va ridica pe noi culmi industria entertainment-ului". Blizzard nu a comentat cele declarate de directorul de dezvoltare, dând drumul unui nou val de speculații. Oricum ar fi, concluzia care se poate trage nu este prea îmbucurătoare pentru gameri: se pare că Blizzard și-a luat adio pentru moment de la jocurile offline.

Munca asiduă depusă la **Saints Row**, titlu inspirat puternic din franciza **GTA**, i-a cam îndepărtat pe cei de la Volition de raionul FPS-ului. Nu pentru mult timp, se pare, deoarece Gamasutra, cu urechișele sale mereu atente, a ascultat un raport financiar al THQ, raport în care CEO-ul Brian Farrell a mărturisit că lucrează, împreună cu Volition, la un sequel al seriei, special pentru sistemele next gen. Dacă bine mai țineți voi minte, cea mai simpatică șmecherie din **Red Faction** fusese tehnologia Geo Mod, care ne permitea să distrugem, la propriu, aproape fiecare bucățică a environment-ului. E inutil să vă spun ce a însemnat asta

Un nou Red Faction



pentru multiplayer - meciuri furibunde, care, până nu de mult, au continuat și în cadrul redacțional.

Chiar dacă singleplayer-ul și sequel-ul nu au fost ieșite din comun, conceptul original

a fost unul revoluționar pentru timpul său, iar puterea sporită și performanțele pe care consolelele next gen le oferă nu pot decât fi benefice pentru un nou **Red Faction**.

Two Worlds, un multiplayer... masiv



Cu cât mai mulți, cu atât mai bine! Cel puțin așa speră SouthPeak și Reality Pump cu al lor RPG **Olivion-like**, **Two**

Worlds. Mai exact, ce se întâmplă? Conform febrei MMO-urilor, ce se propagă mai ceva ca gripa aviară printre nefericitele

găini din ogradă, din ce în ce mai mulți producători se orientează către un multiplayer lărgit, care să asigure jocului respectiv (mai ales dacă acesta are și o parte de single) o continuitate cât mai mare și o longevitate pe măsură. Drept pentru care **Two Worlds** trece printr-o operație estetică delicată: de la un multiplayer care permitea de la 2 până la 8 jucători online, limita a crescut, fabulos, până la mii. Adicătealea, MMO. Pentru moment, acest aspect se referă exclusiv la varianta PC a jocului.

Conform respectivului comunicat de presă, amânarea suferită de acest titlu le dă celor de la Reality Pump suficient timp pentru a implementa schimbarea anunțată. Interesant este faptul că Flagship Studios a anunțat recent că aceeași rețetă îi este aplicată și lui **Hellgate: London** care, se pare, va beneficia și de un subscripțion fee. Va face **Two Worlds** același pas?

Zorro pentru Wii

Un nou post de pe site-ul oficial Zorro Productions ne înștiințează că un joculeț pentru Wii, purtând marca apărătorului latino al justiției stă pe vine și va apărea pe piață cândva pe parcursul acestui an. Chiar dacă firma nu ne dă prea multe detalii despre acest **The Destiny of Zorro**, spun că asiduul proces de producție stă în labelle celor de la Pronto Games, companie ce are pe conștiință titluri precum **Dungeons & Dragons: Eye of the Beholder** pentru Game Boy Advance și **National Treasure Puzzle Quest** pentru telefoane mobile. Conform celor spuse pe site, Pronto favorizează un approach interesant pentru tehnologia de gaming, pornind de la trei premise: mic, alegu și extrem de distractiv. Pentru **Zorro**, în mod special, studioul



caută ceva ce să producă dependență instantaneu. Jocul va fi, grăiesc ei, ușor de înțeles în termeni de control, cu provocări atât pentru jucătorii casual, cât și cu un design de nivel special creat pentru cei hardcore.

Hmm... **Zorro** pentru Wii. Vom avea oare ocazia să vedem un prim titlu pentru consola celor de la Nintendo în care luptele cu săbii să fie implementate cum scrie la carte?

Ghostbusters în 2008?

Actorul de comedie Dan Aykroyd a lăsat recent să se înțeleagă că un nou joc **Ghostbusters** se află în lucru și că acesta va apărea pe piață undeva prin 2008. Actorul va juca în acest titlu, urmând a înregistra niște motion captures pentru rolul lui Ray Stantz. Pentru a putea pune în producție noul vânător de fantome, Universal a trebuit să cumpere drepturile de autor de la Sony.

EA va publica Mercenaries 2

Celor de la Pandemic și Bioware le merge extrem de bine. După ce și-au unit, nu cu mult timp în urmă, forțele pentru a scoate pe piață doar titluri unul și unul, acum au apelat, frumuseț, la băieții de la EA, publisher-ul urmând a se ocupa de distribuția jocului (titlu exclusiv PS3). **Mercenaries 2** urmează a apărea în perioada sărbătorilor 2007.

2K Sports anunță All Pro Football 2K8

Mâna de fier și pumnul încheștat ale celor de la EA asupra pieței de jocuri de fotbal începe, încet, încet, să slăbească. Mai întâi datorită lui **Pro Evolution Soccer**, iar acum, lui **All Pro Football 2K8**. Jocul, ce urmează a-și face maiestuoasa apariție la vară, va ferică în mod special posesorii de console next-gen.

Cel mai tare SMS CHAT! IN DIRECT!

GMMika

"Buna, iubire. Sunt o dulceata de fata, fara inhibiti, plina de viata si pasionala. Imi plac excursiile, plimbarile in aer liber, baietii atletici si sportul. Sunt foarte 'nebunatica' si as vrea sa fii si tu la fel! Daca vrei sa ne cunoastem astept mesajul tau, sau suna-ma la 1590!"

GMDiana si GMMonica

"Hey, baieti! V-ati plictisit? Suntem doua fete deloc cuminti si va asteptam sa ne cunoastem cat se poate de bine. Va promitem ca nu va vom lasa sa va plictisiti nici macar o clipa! Dar pentru asta trebuie sa faceti voi primul pas! Ne gasiti oricand prin SMS la 1590, sau daca vreti sa ne auzim sunati la 1590. Pupici si va asteptam!"

LIVE

GMSerena

"O fata misterioasa asteapta baieti dezinhbati, plini de imaginatie si dornici de aventura. Daca esti asa cauta-ma si lasa-te prins de mrejele misterului si ale aventurii. Nu sunt prea rabdatoare, asa ca grabiti-va! Astept un SMS din partea voastra la 1590. ACUM!"

GMLiana

"Vrei sa ne cunoastem? Eu te astept! Sunt blonda, sunt plina de viata si imi plac provocarile. Pericolul il am in sange si nu ma dau inlaturi de la nimic. Vreau barbati cu spirit de aventura si plini de viata! Cauta-ma prin SMS la 1590 si lasa-te dus de val!"

GMOana

"Te-ai gandit vreodata ca viata e prea scurta ca sa ratam orice ocazie de-a cunoaste oameni noi si interesanti? Eu m-am gandit si de aceea vreau sa te cunosc cat mai repede. Prea multe despre mine nu-ti spun, decat ca sunt jucausa. Daca vrei sa afli mai multe scrie-mi prin SMS la 1590!"

NON STOP

GMMirela

"Daca vrei sa cunosti o fata care stie ce inseamna sa traiesti cu adevarat si stie sa faca un barbat sa simta ca traieste, cauta-ma! Ce pot sa-ti spun despre mine este ca sunt putin timida la inceput, sunt romantica si misterioasa, dar te voi lasa sa ma descoperi putin cate putin. Trimite-mi un SMS la 1590. Te sarut dulce si te astept cat mai curand :-)"

Live SMS Chat! Cele mai dragute fete asteapta sa discute cu tine!

Trimite numele fetei cu care doresti sa discuti despre orice vrei tu, prin SMS la 1590 (ex: GMMika), sau *sună la 1590 si ea iti

*din Vodafone 1,15+iva/min și Orange 1,1Eur+iva/min

Acum si in Cosmote

UE-TVRI/MIJ

raspunde imediat!

Acum si in Cosmote

UE-TVRI/MIJ

tarif: 1,1E+iva/sms Orange, Cosmote
Vodafone 1,15+iva/sms

Sony: Wii e o cumpărătură din impuls!

Cineva, acolo sus, de la Sony, ar trebui să pună niște lacăte la gura executivilor. Sau măcar să îi educe nițel în ceea ce privește declarațiile publice. David Karakker, un neimportant purtător de cuvânt, a declarat recent că Wii se vinde doar din impuls, în timp ce Sony vinde, săptămânal, toate cele 100.000 de unități distribuite. Poate nenea David ar putea să ne explice de ce toate magazinele de specialitate sunt ticsite cu PS3-uri care nu se vând, în timp ce cererea de Wii e în continuă creștere?

Noul Blazing Angels

Românașii sunt, după cum se știe, un popor de oameni cinstiți și muncitori. Iar românii noștri de la divizia indigenă Ubisoft pun capac la toate! Simulatorul **Blazing Angels**, un joc simpatic ce a fost bine văzut de cei care în general nu ne văd bine, se va trezi curând cu un sequel. Titlul promite o serie de inovații, noi misiuni, noi arme, știți voi, chestii noi.

Looney Toons: Wii, X360

Îndrăgitele personaje cu care ne-am jucat, în lipsa dotărilor cu care ar fi trebuit să scurăm praful, în copilărie, ne vor face o vizită în format digital pentru Wii și X360. Chiar dacă, în esență, jocul pare orientat mai mult spre prichindeii din dotare, portarea de pe Wii prezintă un interes deosebit. Pe post de ciomag al lui Captain Caveman.

Alte jocuri X360 ieftine

Xbox Japan și-a înștiințat recent abonații cum că seriile lor Platinum, disponibile la un preț de discount, se vor îmbogăți cu patru noi titluri. Acestea sunt **ChromeHounds**, **Burnout Revenge**, **Battlefield 2: Modern Combat** și **Perfect Dark Zero**. Fiecare dintre jocurile menționate va ajunge la un preț retail de 2800 zeni (23 USD), începând cu 15 martie și aducând numărul titlurilor platinum la nu mai puțin de nouă.

Nou studio causal

Doi veterani ai industriei de gaming și-au dat mâna și au deschis un studio în New York, studio ce se va specializa exclusiv pe titlurile casual. Margaret Wallace, care a lucrat inițial la Skunk Studios, și Nicholas Fortuno (Diner Dash, Plantasia), au creat **Rebel Monkey**, în speranța că vor reuși să dea lovitură pe o piață mai puțin hardcore. Că, deh, n-au putut dincolo...

Există o foarte simpatică zicală britanică: "what goes around, comes around". Și pentru că m-au apucat disertațiile metafizice, trebuie să vă comunic cu tristețe nebănuită în glas că Jack Thompson, cel mai bun prieten al industriei ludice, este pus față în față cu o audiere disciplinară de către Curtea Supremă din Florida. Acuzațiile sunt simple, un număr de cinci cazuri de abuz în serviciu, dintre care trei au strânsă legătură cu mitologica

sa campanie împotriva jocurilor pe calculator. Thompson riscă multe cu această audiere, de la sancțiuni disciplinare moderate, până la excluderea din Barou.

Pe lângă marile sale probleme cu gaming-ul, fratele Thompson are, se pare, și niscaiva baiuri cu colegii de breaslă (și nu numai), unul dintre avocații împotriva căruia a ple-dat Jack l-a acuzat de injurii, cerând satisfacție. Acum, nu știu exact ce să spun. Este un

Jack Thompson în budă!



lucru bun? Dacă Thompson zboară din Barou, nu vom mai avea pe cine să punem cap de afiș în știrile mondene...

Anunțat Universe at War: Earth Assault

Niște domni bine îmbrăcați de la Sega anunță în mod oficial **Universe at War: Earth Assault**, un RTS original pentru PC venit tocmai din laboratoarele celor de la Petroglyph, joc ce urmează a fi lansat în toamna acestui an în Europa. Primele zvonuri legate de acest titlu au apărut în septembrie 2005, la foarte puțin timp de la semnarea unui acord de parteneriat între cele două companii. La vremea respectivă, jocul era descris ca un modern military sci fi RTS, ce urma a se dezvolta, încet, încet, într-o franciză. Recentul anunț al celor de la Sega a mai ridicat puțin voalul de pe mecla feroasă a lui

Universe at War; știm că jocul se va desfășura într-un viitor nu foarte îndepărtat, în care mai multe civilizații extraterestre, de prin toate colțurile galaxiei, au ales pământul ca loc de desfășurare al unui perpetuu conflict de proporții epice. Chiar dacă titlul va beneficia de aportul unei campanii single-player, se pare că procesul de producție gravitează mai mult în jurul părții de multiplayer, **Universe at War** inspirându-se, conform spuselor producătorilor, din numeroase titluri MMO competitive. O parte din această inspirație se va materializa în câmpuri de luptă persistente, technology trees customizabile,



precum și abilitatea de a câștiga medalii, recompense și tot soiul de alte lucruri onorabile în timpul partidelor online. Petroglyph nu este o firmă străină RTS-urilor, recente lor titluri, **Star Wars: Empire at War** și al său add-on **Forces of Corruption** fiind destul de bine digerare de public (mai puțin de mine).

White Council, on Hold!

White Council, un proiect îndrăzneț al celor de la EA, plasat în universul **Lord of The Rings** și care încearcă cu degetul mare de la picior marea RPG-urilor, a trecut, de la anunțarea sa oficială, prin mai multe probleme decât divorțurile lui Julio Iglesias. Recent, EA a confirmat faptul că acest titlu este băgat la congelator, fiind pe punctul de a fi lăsat baltă. Sau de izbeliște. Sau cum vreți voi să îi ziceți. Mai mult decât atât, colosul producător habar nu are ce să facă cu licența filmului.

Conform zvonurilor care circulă din abundență pe coclaurile internetului, EA nu ar prea dori să anuleze definitiv acest titlu, însă viitorul lui **White Council** nu arată prea promițător. CFO-ul EA, Warren Jenson, ne-a mărturisit că, orice s-ar întâmpla, jocul nu va apărea pe parcursul următorului lor an fiscal (care se încheie cu surle și trâmbițe în martie 2008). Pff, cui îi mai trebe un joc **Lord of The Rings**?!



Cântecul de leabă a floppy discurilor

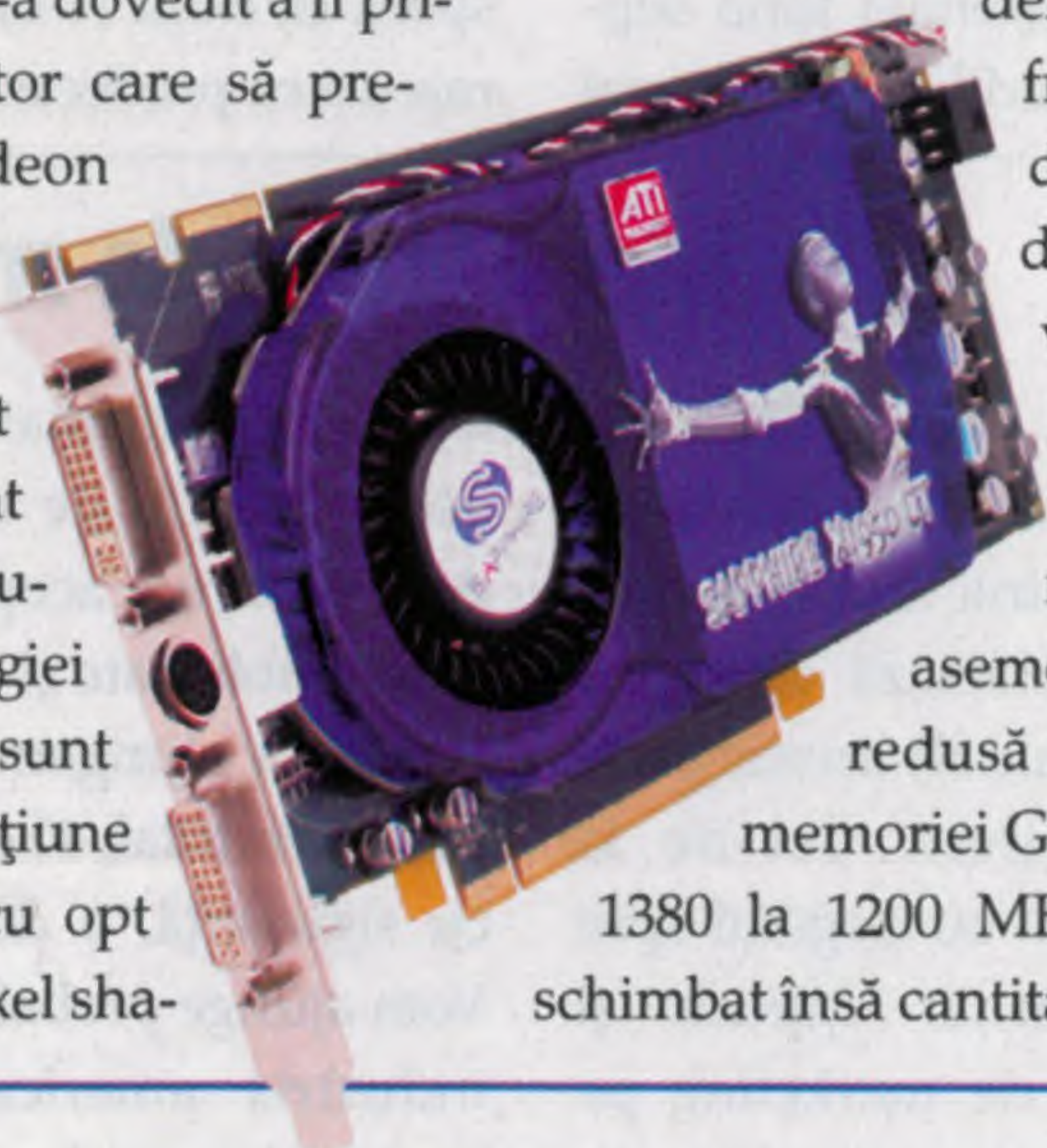
Anul trecut, Hitachi Global Storage Technologies a prezis că producătorii de hard discuri vor anunța unități de 1 Terabyte până la sfârșitul lui 2006. Analistii și-au greșit prognoza cu doar câteva zile. Hitachi a anunțat pentru primul trimestru al anului în curs, lansarea un HDD de 3,5 Țoli cu capacitatea de 1 TB pentru sisteme desktop. HDD-ul Deskstar 7K1000 va avea un preț de 399 USD, adică aproximativ 40 cenți pe GB. Hitachi va lansa de asemenea și un model asemănător, de 750GB. Compania rivală Seagate Technology va lansa și ea un HDD de 1TB în prima jumătate a anului acesta. Creșterea capacității de stocare a HDD-urilor i se datorează în



parte introducerii tehnologiei de înregistrare perpendiculară la unitățile de 3,5 Țoli.

Sapphire Radeon X1950 GT

Sapphire s-a dovedit a fi primul producător care să prezinte ATI Radeon X1950 GT. Atât versiunea GT cât și cea Pro sunt fabricate cu ajutorul tehnologiei de 80 nm și sunt puse în funcțiune de un GPU cu opt vertex și 36 pixel sha-



der. În schimb frecvența e diferită: 575 de MHz la versiunea Pro și doar 500 MHz la noul GT. De asemenea, a fost redusă și viteza memoriei GDDR3 de la 1380 la 1200 MHz. Nu s-a schimbat însă cantitatea memo-

riei, 256 MB, și controller-ul de memorie Ring Bus de 256 biți. Placa este echipată cu un cooler plat, două conectori DVI-I și un conector TV-Out. Placa celor de la Sapphire oferă suport pentru standardul de securitate a conținutului HDCP. Prețul recomandat al noii plăci Radeon X1950 GT încadrat în categoria high-end este de 169 euro.

Asus La Vista alinierea!

Sincronizându-se cu lansarea oficială a noului sistem de operare Microsoft, Asus a anunțat patru noi plăci de bază. Noile plăci reprezintă integrarea tehnologiilor oferite de Vista în modele de plăci de bază Asus deja existente pe piață. Noua gamă Vista Edition destinată atât utilizatorilor de CPU AMD, cât și Intel conține patru noi modele: Asus M2N32-SLI Premium Vista Edition și M2N-Plus Vista Edition tipus (pentru procesoarele AMD cu soclu AM2), respectiv P5B Premium Vista Edition și P5B-Plus Vista Edition (pentru procesoarele Intel cu soclu LGA775). La două dintre aceste plăci le-a fost asociat și modulul ScreenDuo, care

face uz de serviciul Windows SideShow. Cu ajutorul acestei ustensile se pot executa sarcini mai simple (managementul e-

mail, citirea RSS-feeds, redarea de muzică) și atunci când PC-ul se află în stare Stand By.



AMD în pierdere

AMD a raportat primele pierderi nete din ultimii doi ani. Printre pierderile datorate războiului de prețuri purtat cu Intel se numără și achiziția companiei ATI. Rezultatele confirmă încă odată faptul că Intel își recucerește teritoriul, datorită lansării unei varietăți de noi procesoare superioare din punct de vedere al tehnologiei și performanței. Profitul AMD a fost în special afectat de scăderea prețurilor procesoarelor pentru servere, punctul forte al AMD în ultimii ani.

HD DVD de 51GB

Toshiba a propus un disc triple-layer HD DVD-ROM de 51GB organismului care suprevizează acest standard. Compania speră că tehnologia va fi adoptată ca standard până la sfârșitul anului. Dacă proiectul va fi aprobat, formatul HD DVD va putea depăși capacitatea de stocare de 50GB oferit în prezent de formatul concurent Blu-Ray Disc.

PCI Express 2.0

PCI SIG, organismul care supraveghează standardul PCI Express, a anunțat finalizarea versiunii 2.0. Noul standard reprezintă o dublare a ratei de transfer de la 2,5Gbps la 5Gbps. Acest lucru înseamnă că un conector x16 poate transfera datele cu viteze de până la 16GBps. Vestea bună e că PCI-Express 2.0 rămâne compatibil cu PCI-Express 1.1.

CeBIT restructurat din 2008

Organizatorii CeBIT, cel mai mare târg IT din lume, și-au anunțat intențiile de a restructura radical târgul în 2008. Noua orientare se va concentra mai mult asupra sectorului de afaceri și mai puțin asupra noutăților. De asemenea, organizatorii vor să scurteze CeBIT cu o zi. Cauza acestei decizii este pierderea estimativă de șase milioane produsă de scăderea numărului de vizitatori și de expozanți.

Dell trasă la răspundere

Un proces inițiat la Curtea Superioară din Ontario acuză compania Dell că laptop-urile companiei au fost realizate cu erori de proiectare care cauzează defectarea prematură a plăcilor de bază din cauza supraîncălzirii. Inițiatorul procesului este de părere că Dell știa despre erorile de proiectare, dar, cu toate acestea, a pus notebook-urile în vânzare, relatează Associated Press. Procesul se referă la modelele 1100, 1150, 5100, 5150 și 5160 din gama Inspiron.

Topul cititorilor PC Games

Ca să știi ce se joacă cu adevărat, lună de lună aflăm ce se perindă pe monitoarele cititorilor PC Games.

- 

1 **WOW: THE BURNING CRUSADE**
(Vivendi Games/ Blizzard Entertainment)
VENI, VIDI, WOW... Barurile din Outlands sunt suprapopulate cu bloodelfi certăreți care vor să organizeze un concurs de frumusețe cu lozinca "don't you wish your girlfriend was hot like him".
- 

2 **TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: VEGAS**
(Ubi Soft/ Ubi Soft)
CIPRIAN A DAT LOVITURA LA VEGAS. După ce a curățat cazinourile de teroriști și jetoane, a devenit protagonistul peliculei "Missing in action".
- 

3 **NEVERWINTER NIGHTS 2**
(Atari/Obsidian)
VISÂND LA LUNGILE NOPTI DE VARĂ, fratele Jacint s-a trezit cu calculatorul amanetat de un dwarf bețiv și cu placa video șmanglită de webhamster.
- 

4 **MEDIEVAL II**
(Creative Assembly/SEGA)
PE LA MESE ROTUNDE ȘI OVALE, fratele Remush încearcă să demonstreze regilor medievali că e un bard de încredere, indiferent de personalitățile multiple care-l bântuie.
- 

5 **RUNAWAY 2: DREAM OF THE TURTLE**
(Ascaron/Pendulo Studios)
FUGIND DE COȘMARURILE cu broaștele țestoase care distrug gazonul, fratele Marian își îndreaptă atenția spre sporturile care se practică în săli.
- 

6 **LOTR: BFME II THE RISE OF THE WITCH-KING**
(Electronic Arts/EA Games)
FRATELE PAUL DUCE LUPTA aprige cu Vrăjitorul-rege pentru titlul de The Lord of The Beers. Totuși, premiul cel mare este o sticlă de vodcă...
- 

7 **NFS: CARBON**
(Electronic Arts/EA Games)
DEZAMĂGIȚI DE NOUL NFS: fanii încep să-și dea seama că nu tot ce e făcut din carbon e și diamant.
- 

8 **DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC**
(Ubi Soft/ Ubi Soft)
DUPĂ ACEST FALS PROFET, lumea măreției și magiei își așteaptă noul salvator scandând cu ardoare "Hava Vanilla, Hare Krishna".
- 

9 **BATTLEFIELD 2142**
(DICE/EA)
ECHIPAȚI PENTRU RĂZBOIUL viitorului, soldații virtuali au fost răpuși de închiderea serverului cauzat de neplata facturii electrice.
- 

10 **TES IV: KNIGHT OF THE NINE**
(Take2/Bethesda)
MARE MECI AMICAL între cei șapte magnifici și cei nouă cavaleri, luni, pe terenul sintetic de tenis! Câștigătorul poate să-și achiziționeze o armură de cal în leasing.

Nokia preconizează un nou N-Gage

Nu trebuie să le spunem celor de la Nokia că primul lor N-Gage a fost un semi-eșec de marketing. Din fericire, sunt conștienți de asta. Și pentru că e o companie care se laudă că învață din greșelile trecutului, Nokia a decis să-și mai încerce o dată norocul pe piața handheld-urilor, promițând să scoată din laboratoarele sale un nou moden N-Gage până în luna septembrie. Într-o declarație scurtă și la obiect, aflată pe blog-ul oficial al "consolei portabile", oficialii Nokia subliniază, pe lângă sus menționata lună septembrie ca deadline, și că mai



mult de doi producători s-au înhămat deja la căruță. În acest moment,

doar EA Mobile și Gameloft au contracte scrise și semnate pentru noul model N-Gage, ambii producători realizând, în trecut, titluri pentru varianta originală a sistemului. Cu Gameloft lucrând de zor la licența Totally Spies, putem doar spera că noul N-Gage nu va da rateuri ca predecesorul său.

Marketing de milioane

Din fericire, internetul ascunde, pe lângă numeroasele site-uri fade din industria ludică, și mici bijuterii care tratează aspectele ceva mai speciale ale acestei piețe mereu în creștere. Cei de la Frobes ne arată cu degetul spre celebrul publisher Capcom și spre strategia de marketing pe care compania a adoptat-o în cazul titlului Lost Planet. Se pare că, inițial, doar procesul de producție a costat nu mai puțin de 20 de milioane USD, o sumă destul de sănătoasă pentru un "simplu joc video". Ei bine, pe lângă această sumă mică, cei de la

Capcom am mai aruncat pe geam încă 20 de milioane USD doar pentru a acoperi cheltuielile de publicitate și de marketing. Iată cum ajungem ca un joc să coste, per total, 40 de milioane. Și cu siguranță, e doar începutul. Vom ajunge probabil întocmai ca industria americană de film, unde orice produs se califică sau nu în funcție de bugetul pe care îl are în spate. Aștept cu interes un blockbuster Titanic ludic, în timp ce las baltă ideea de a deveni un faimos producător de jocuri.

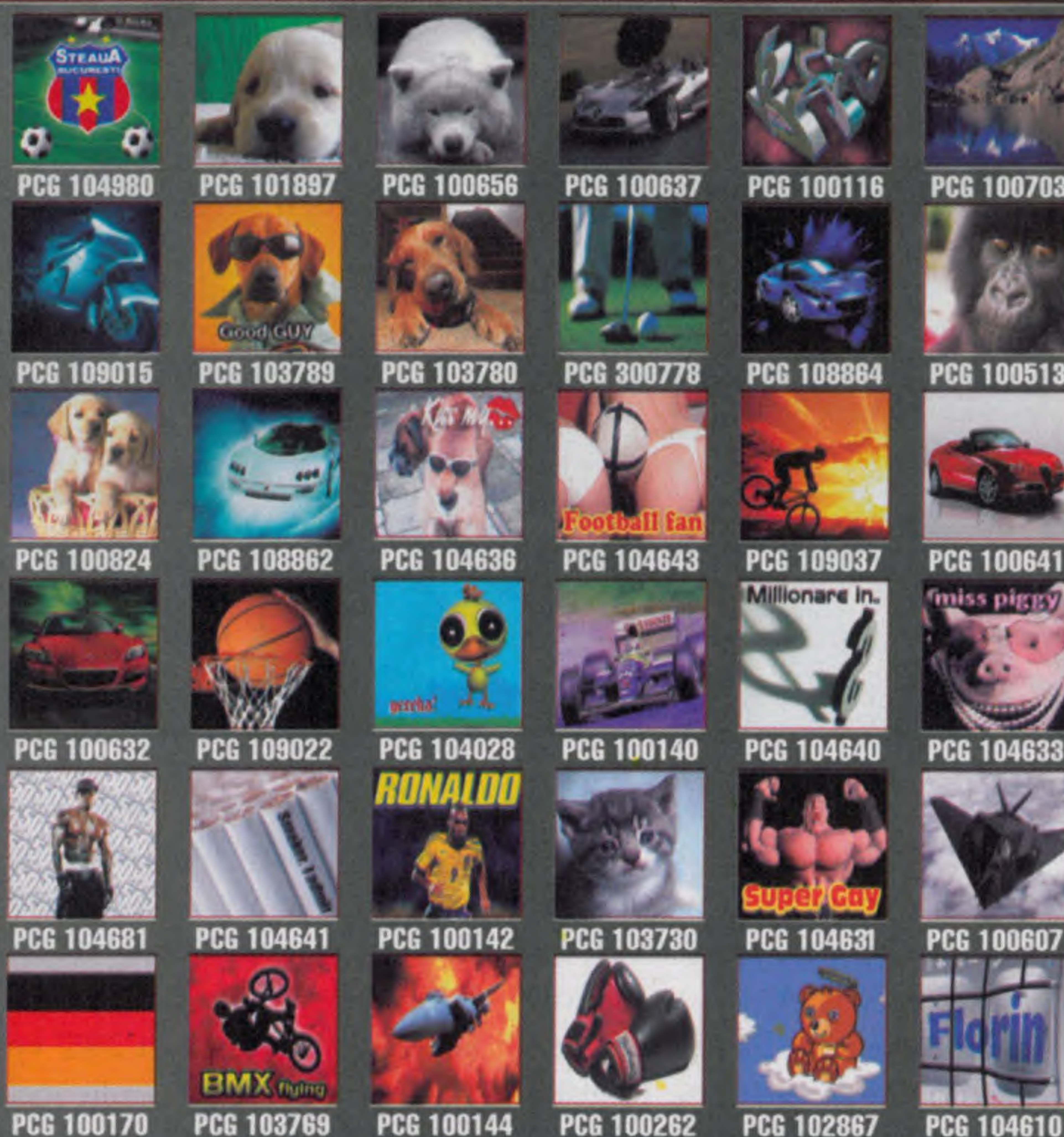


HAPPYDISPLAY

Găsești mai multe pe WWW.HAPPYDISPLAY.RO

Primești sigur ce ai comandat!
trimite codul la **1488**
Exemplu: PCG(spațiu)XXXXXX

WALLPAPERE COLOR



ANIMAȚII



LOGO-URI OPERATORI ȘI FOTOGRAFII SMS



EFECTE SONORE

*** TRĂZNITE ***		
I am James Bond	PCG 501112	Sun la cel mai bun armasar din lume.. PCG 501035
High sa	PCG 501111	Orgasm..animalule PCG 501034
Hei, uite, ma suna cineva	PCG 501110	Noapte buna iubitel PCG 501033
Hei, ai un mesaj text	PCG 501109	Noapte buna iubi PCG 501032
Fraiere raspunzi ma la telefon	PCG 501108	Mi-e dor de tine iubitel PCG 501031
Fantoma care te papa	PCG 501107	Iubitel, sunt blonda de alaltaieni PCG 501030
E week-end, hai sa mergem	PCG 501104	Iti trimit un pupic maaare si dulce PCG 501029
Domnule, va suna telefonul	PCG 501103	Inima mea iti apartine iubitele PCG 501028
Cineva ma suna iar ma suna	PCG 501102	*** ALTELE ***
Ce vrei pizda	PCG 501101	6 Păruri PCG 500495
Ce d faci de nu raspunzi	PCG 501097	Bebeluş răzând PCG 500429
Buna, sunt Anjelina Jolie	PCG 501096	Aglomeratie PCG 500426
Baba	PCG 501095	Iari, iari PCG 500430
Aveți un apel cu taxa inversa	PCG 501094	Căscat PCG 500432
Atentie, e o bomba in telefonul tau	PCG 501093	*** EFECTE ***
*** SEXY ***		Bebeluş PCG 500428
Uuu, baby, raspunde	PCG 501126	Jupiii PCG 500427
Unde este iubitelul meu	PCG 501038	Telefon din 1960 PCG 500361
Te suna sponsorul principal, pentru...	PCG 501036	Orgasm PCG 500299
		Răgăit PCG 500234

Pentru a putea comanda, trebuie să ai activat serviciul WAP/GPRS și cel pentru mesaje Wap Push. Pentru setarea WAP/GPRS, sună la operatorul tău de telefonie mobilă: *222 pentru rețeaua Connex Vodafone, 411 pentru abonamente Orange, 444 pentru cartele PrePay Orange. Apoi setează-ți serviciul Wap Push, direct de pe telefonul tău mobil – trebuie să ai setarea făcută pe opțiunea „Always”. Lista completă cu telefoanele mobile compatibile pentru fiecare tip de comandă este disponibilă pe www.happydisplay.ro Exemplu de comandă: PCG(spațiu)XXXXXX. După ce primești SMS-ul de la noi de confirmare, trimite înapoi un SMS cu textul „OK”. Vei primi apoi link-ul de conectare la Wap, apeși pe „Yes”, apoi descarci comanda și o salvezi pe telefon. Produsul comandat îl găsești apoi în meniul corespunzător (melodii de apel, setări display, java world, etc). Poți trimite SMS doar în România, în rețele Orange și Vodafone, tarifele fiind de 1,4 EUR, respectiv 1,5 USD (fără TVA). Pentru o comandă completă, doar pentru animații și jocuri java trebuie să trimiți 2 SMS-uri. Plata pentru folosirea serviciului WAP/GPRS se face către operatorul de telefonie mobilă. Serviciile sunt oferite de SC AIRTOY SRL. Infoline: 0722 646 444, 0745 646 433, L-V, 9.00 – 18.00. reclamatii@happydisplay.ro

MELODII DE APEL

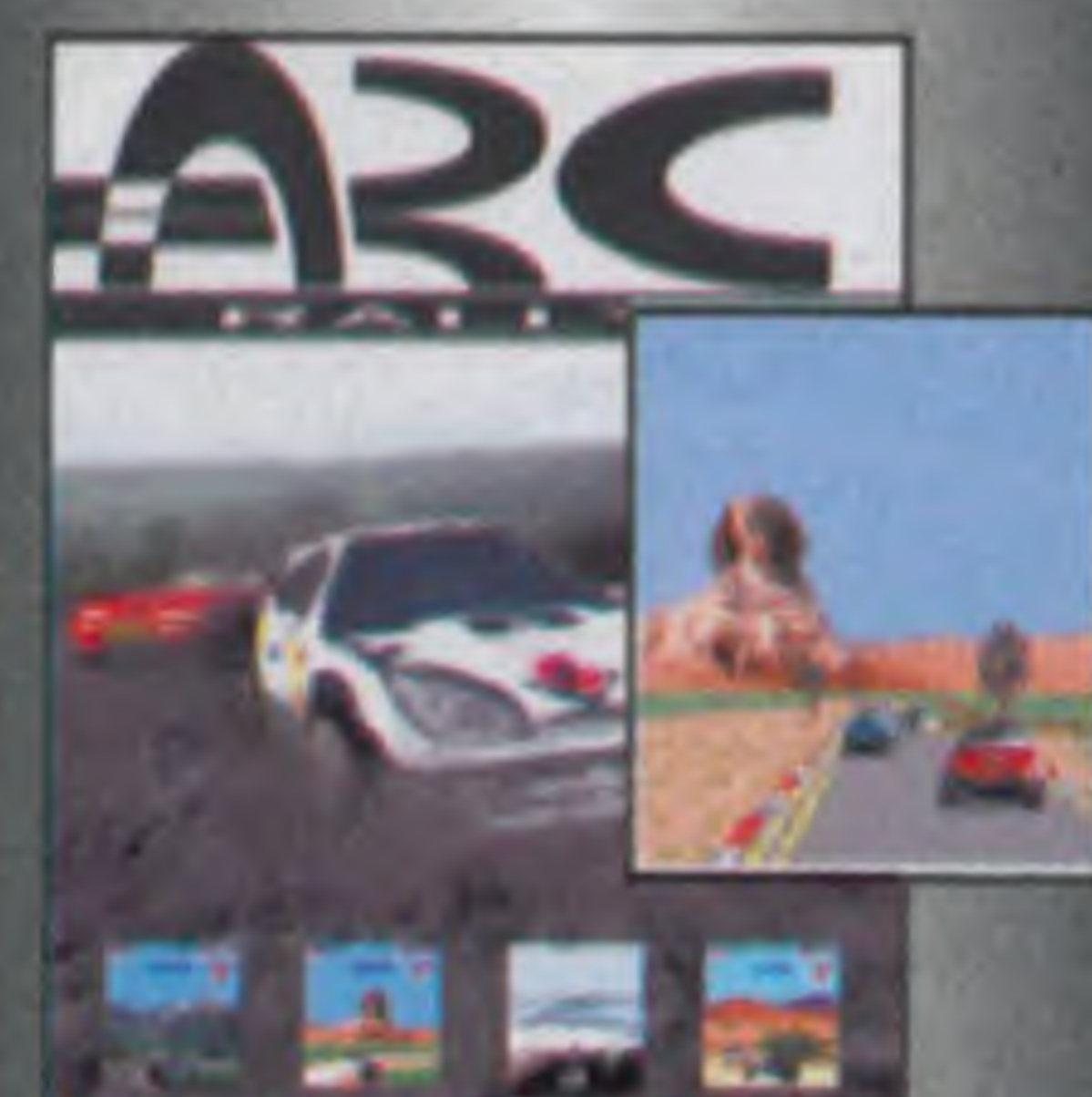
MELODII	POLI	MELODII	POLI
**** HIT-URI ROMANEȘTI ****			
Adrian Eftimie - No side effects	PCG 501303	Văli Vijeile - Eu dacă mor tu cui ramai	PCG 501180
Analia Selis - Yo no soy de aquí	PCG 501304	Costi - Baila Loca	PCG 501183
Andra - Ramai cu mine	PCG 501305	Adi de Vito - Alo Alo	PCG 501299
Andreea Balan - Invidia	PCG 501307	Naliny&Copilul de Aur - Nu vreau banii tai	PCG 501300
Arsenie&Natalia - Loca	PCG 501308	Nicolae Guta&Sorina - Doamne rau m-ai blestemat	PCG 501301
Blondy - Dansez	PCG 501309	Nicu Paleru - Eu beau vinu cu borcanu	PCG 501302
** MELODII INTERNATIONALE **			
Class - Ce pot sa fac	PCG 501316	Robie Williams - Eternity	PCG 501487
Cristina Ru - Viata mea	PCG 501317	Out of reach - Bridget Jones diary	PCG 501481
Crush&Alexandra Ungureanu - Aprinde dragostea	PCG 501318	Moloko - Sign it back	PCG 501477
D la Vegas - E scandalos	PCG 501319	Manu Chao - Me gustas tu	PCG 501474
DJ Andi - For the first time	PCG 501320	James Blunt - High	PCG 501458
DJ Project - Soapte	PCG 501321	Fatboy slim - Slash dot dash	PCG 501447
Fly Project - Chayenne	PCG 501322	David Bowie - Ashes to ashes	PCG 501440
Giulia - Prinzi aripi	PCG 501323	Daniel Powder - Jimmy gets high	PCG 501439
Heaven - Hai du-ma pe o stea	PCG 501324	Bratz - So good	PCG 501428
HiQ - Razna	PCG 501326	Bob Marley - No woman, no cry	PCG 501427
Cheloo - Operatiunea cur pansat	PCG 501313	T.I. - Why You Wanna	PCG 501412
Chicanos - En mi corazon	PCG 501314	Kelly Clarkson - Since U Been Gone	PCG 501411
Impact - Ori da ori ba	PCG 501327	Red Hot Chili Peppers - Tell Me Baby	PCG 501410
Iris - Vino pentru totdeauna	PCG 501328	Crazy Frog - Popcorn	PCG 501409
Jamaica - Aye	PCG 501329	Black Eyed Peas - Pump It	PCG 501407
Keo - Dac-as putea sa zbor	PCG 501330	James Blunt - Wisemen	PCG 501406
Luminita Anghel - Love will come	PCG 501331	Pussycat Dolls - Buttons	PCG 501383
Pavel Stratan - Du du	PCG 501332	Supermode - Tell Me Why	PCG 501382
Proconsul - Tu ma poti schimba	PCG 501333	Razorlight - In The Morning	PCG 501381
Simplu - Oficial imi merge bine	PCG 501334	Gnards Barkley - Smiley Faces	PCG 501380
Sistem - Never	PCG 501335	Beyonce Ft Jay-Z - Deja Vu	PCG 501379
Sofia - Pentru noi	PCG 501336	Kasabian - LSF	PCG 501378
Stefan Banica - Cum am ajuns sa te iubesc	PCG 501337	Kasabian - Empire	PCG 501377
Studio One - Cheama-ma atinge-ma	PCG 501338	Paolo Nutini - Last Request	PCG 501376
TNT - Strada mea	PCG 501339	The Kooks - In Her Own Way	PCG 501375
**** MANELE ****			
Adi Minune / Rodica - Da da da si no no no	PCG 501169	Gran Turismo - 99 Red Balloons	PCG 501374
Adi de la Valcea - Suparat	PCG 501174	S. Mendes Ft The Black Eyed Peas - Mas Que Nada	PCG 501373
Nicolae Guta / Susanu / Claudia - Dai 100 de parai	PCG 501179	Paris Hilton - Stars Are Blind	PCG 501372
		Lily Allen - Smile	PCG 501371

JOCURI JAVA



Suie-te, pune-ți centura, apasă ambreiajul și gonește pe străzi într-una din cele 3 super-rapide, super-smechere mașini Lotus în competiția Lotus Challenge: Turul orașului!

JAVA PCG 708818



A.R.C. competiția de raliu total te introduce în lumea adrenalinei maxime, așa cum este cea a competițiilor de raliu. A.R.C. este una dintre cele mai solocitante experiențe de joc ale anului.

JAVA PCG 708834



O nouă eră te-a cuprins! Cel mai tare joc de strategie este acum pe telefonul tău mobil. Condu civilizația, 13 tipuri de clădiri și 7 tipuri de unități, prin 4 ere diferite.

JAVA PCG 708830



Neînfricat ca un dargon!

JAVA PCG 708590



Cine nu știe să joace Solitaire?

JAVA PCG 708597



Salvează-o pe Eny!

JAVA PCG 708570



Un joc clasic de cărți!

JAVA PCG 708599



Vacanța dragonului Spyro se termină când o furtună magică se pornește și îl prinde pe...

JAVA PCG 708822



Neînfricat ca un dargon!

JAVA PCG 708668

Strategia în 2007



Anul trecut, strategia nu s-a făcut de râs. 2006 a fost plin până la refuz de titluri excepționale, unele dintre ele inovatoare, altele cu un succes nebun la public din cauza francizei din care făceau parte. Probabil că redacția PC Games marșează prea mult pe acest titlu, însă trebuie să recunoaștem că un joc precum **Company of Heroes** nu poate decât să-i bucure pe strategii, acesta revitalizând genul într-un moment destul de critic, mulți dintre fani fiind deja sătui până peste cap de nume mediocre, de gameplay-uri clonate din cărțile de istorie sau, de ce nu, de rateuri fenomenale. Ei bine, cu un asemenea bagaj frumos în cărcă pentru 2006, scrutăm nițel viitorul pentru a vedea ce minunății ne aduce anul în curs. Ca de obicei, avem la dispoziție multe titluri, mulți producători și tot atât de multe speranțe. Dintre toate acestea se ridică mult așteptatul **Supreme Commander** (despre care ați putut citi un articol mai mult decât complet în ediția trecută a revistei), joc pus la cale de celebrul Chris Taylor, onorabilul părinte al lui **Total Annihilation**. Fanii sunt deja în extaz, jocul trebuie să apară de pe o zi pe alta, iar Gas Powered Games are încă o dată șansa de a demonstra lumii întregi ce le poate căpșorul.

Și, bineînțeles, nu putem uita de mult așteptatul **Command & Conquer 3** - un titlu notoriu care

ne dă fiori pe șira spinării. Așteptările sunt foarte mari, avem de-a face cu o franciză de-a dreptul divină, drept pentru care cei de la EA încearcă să se ridice la nivelul acestora. Paradoxal, în 2007 vom avea parte de foarte multe jocuri de strategie care tratează deja eternul subiect al celui de-al doilea război mondial. Asta după ce, anul trecut, același **Company of Heroes** (de care vă spuneam anterior) făcea imposibilul și ridica din cenușă un gen aflat pe moarte. Să fi însemnat apariția acestuia o undă verde pentru producători? Inovațiile aduse pot pune bazele altor inovații? Orice am spune, în anul 2006, Relic au fost cei mai de seamă reprezentanți ai strategiei. De fapt, în ultimii doi ani, aș putea zice, și-au format o echipă excelentă, solidă și profesionistă. Mănușa a fost, așadar, aruncată dacă nu de Relic, atunci de noi: așteptăm cu interes să vedem o companie producătoare care să ne furnizeze jocuri de calitate - cu cât mai multe, cu atât mai bine - deoarece concurența, mai ales în domeniul strategiei, nu poate fi decât un teren propice pentru inovație, diversitate și, de ce nu, o creștere a calității produselor. Sperăm doar ca producătorii să-și respecte termenele, promisiunile și fanii.

RAFINEL

paul@pcgames.ro

Aggression: Europe 1914



Cea mai întinsecată istorie a bătrânului continent, rescrisă într-un RTS.

Producător: Lesta Studio • Publisher: TBA • Termen: trim. IV 2007

Galactic Civilizations II: Dark Avatar



Un add-on așteptat de foarte multă lume, DA aduce o sumedenie de îmbunătățiri.

Producător: Stardock • Publisher: Stardock • Termen: 02. 2007

Officers



Trei campanii diferite, toate, doamne, și toate trei. WW II style.

Producător: Game Factory • Publisher: TBA • Termen: TBA

Ancient Wars: Sparta



După cum spune și titlul jocului, spartanii nu s-au jucat niciodată...

Producător: World Forge • Publisher: Playlogic • Termen: 23. 03. 2007

Genesis Rising: The Universal Crusade



Genetică, mașinării organice, plus nisaiva elemente de roleplaying.

Producător: Misanor Studios • Publisher: Dreamcatcher • Termen: 9. 03. 2007

Seven Kingdoms: Conquest



Fie te înhăitezi cu demonii, fie cu oamenii. În ambele cazuri, trebuie să câștigi.

Producător: Infinite Interactive • Publisher: CDV • Termen: trim. I 2007

Codename: Panzers - Cold War



Un titlu așteptat, Cold War continuă seria de succes Codename: Panzers.

Producător: Stormregion • Publisher: EA • Termen: 30. 11. 2007

Hospital Tycoon



Tata doctor, mama farmacistă... Trebuie să le urmărim pașii.

Producător: Deep Red Games • Publisher: Codemasters • Termen: trim. I 2007

Sins of a Solar Empire



Stardock ne pune la dispoziție un RTS ce se desfășoară în spațiu.

Producător: Inind • Publisher: Stardock • Termen: trim. II 2007

Command & Conquer 3: Tiberium Wars



Lupta pentru Tiberium este în plină desfășurare. Sunteți pregătiți?

Producător: EA G.A. • Publisher: EA Games • Termen: 30. 03. 2007

Jagged Farm: Birth of a Hero



Porcii s-au răsculat împotriva omenirii, iar tu trebuie să îi faci șorici.

Producător: Game Factory • Publisher: TBA • Termen: trim. III 2007

Spellforce 2: Dragon Storm



Magie, locații fantastice, eroi imbatabili - un univers mereu aflat în conflict.

Producător: Phenomic • Publisher: JoWood • Termen: 16. 02. 2007

Disciples III: Renaissance



Elfi, oameni și alte creaturi fantastice se luptă pentru supremație.

Producător: Avella • Publisher: Strategy First • Termen: TBA

JAZZ: Hired Guns



Moștenitorul spiritual al faimoasei serii de strategii turn-based Jagged Alliance? Să vedem...

Producător: GFI • Publisher: GFI • Termen: trim. I 2007

Spore



O inovație a genului pe care o așteaptă toată lumea cu sufletul la gură.

Producător: Maxis • Publisher: EA • Termen: trim. IV 2007

Frontline: Fields of Thunder



Cel de-al doilea război mondial ne-a oferit tancuri. Și tactica. Și jocul de față.

Producător: Nival • Publisher: Paradox • Termen: 16. 03. 2007

Maelstrom



Un viitor post apocaliptic în care trebuie să ne dovedim calitățile de lider.

Producător: CNV Games • Publisher: Codemasters • Termen: 9. 02. 2007

StarCraft 2



Blizzard? StarCraft 2? Nu cred că e nevoie de nici un comentariu...

Producător: Blizzard • Publisher: Vivendi • Termen: TBA

SunAge



Un RTS 2D ce se desfășoară pe suprafața unor planete extraterestre.

Producător: Vae Victis • Publisher: Lighthouse • Termen: 14. 04. 2007

Supreme Commander



Piatra de capăt a strategiei pe 2007. Urmășul de drept al lui Total Annihilation.

Producător: Gas Powered Games • Publisher: THQ • Termen: 16. 02. 2007

Supreme Ruler 2020



Sequel-ul lui Supreme Ruler 2010, acest titlu se laudă cu inovații de calibrul.

Producător: Battleheart Studios • Publisher: TBA • Termen: trim. III 2007

War Front: Turning Point



Domnul Hitler este asasinat încă din primele sale zile de glorie. Oare ce urmează?

Producător: Digital Reality • Publisher: CDV • Termen: 23. 03. 2007

World in Conflict



Uniunea Sovietică există încă. Pregătiți-vă pentru scandal.

Producător: Massive Entertainment • Publisher: Vivendi • Termen: 03. 2007

World in Conflict

Cui nu îi surâde ideea cuceririi lumii? Cine nu a avut, măcar o dată în viață, un vis de preamărire, în care comanda cu o mână de fier armate obediente și antrenate la sânge?

Se pare că **cei de la Massive au avut acest vis mai mult decât alții, deoarece ne pregătesc World in Conflict, un RTS unic, ce combină strategia team based cu un unit management cum nu se poate mai tactic.**



Dacă ar fi să fac o comparație (cât o fi ea de nereușită), aş zice că **World in Conflict** este un fel de **Battlefield** cu mișcări ale unităților RTS style, plus una bucată colectare de resurse în același stil. Pare ciudat, știu, însă acest concept interesant a trezit deja interesul fanilor genului. Este, dacă vreți, un experiment.

Istorie

Înainte de a discuta nisaiva elemente de gameplay, să trecem puțin în revistă povestea jocului. Undeva prin 1989, când făceau plopii pere, răchita micșunele, iar prin Timișoara cineva punea la cale țara și organiza "revoluția" din decembrie, Uniunea Sovietică era în pragul unui colaps economic. Știți voi, prea mulți bani investiți în focuase nucleare, prea

multe programe sociale, prea multă pâine dată săracilor și prea multe distilării. Și cum orice realitate alternativă trebuie să fie... alternativă, în loc să înceapă firescul proces de democratizare ce a avut loc prin anii '90, Mama Rusie decide să își rezolve problemele economice exact așa cum fac acum americanii, și anume invadând tot felul de națiuni. Din nefericire pentru ei, nu și-au ales

cea mai propice țară pentru a-și etala forțele și, odată cu debarcarea trupelor sovietice în Seattle, scandalul începe. Statele Unite nu pot sta cu mâinile în sân la văzul unui asemenea act de vandalism, drept pentru care trec la acțiune. Toate acestea degenerază într-un conflict monstru între cele două super puteri, conflict ce va pune bazele unui joc de strategie care promite multe.



Commander m-a făcut mama!

Când pornești pentru prima dată jocul, vei avea posibilitatea să îți alegi rolul pe parcursul acțiunii: commander în tabăra rușilor sau în cea a americanilor. Exact ca în **Battlefield 2**, se pare că multiplayer-ul din **World in Conflict** va pune față în față două armate în care jucătorii vor încerca, în mod individual, să lucreze în echipă pentru a-și conduce facțiunea spre victorie. Fiecare dintre cele două părți este dotată cu tot soiul de unități convenționale, cu care ne-am obișnuit deja fie din manualele de istorie, fie din alte jocuri de profil. După ce îți alegi facțiunea, trebuie să îți alegi rolul pe care îl vei juca pe câmpul de luptă, dintre patru disponibile: air, infantry, armor și support (acesta din urmă fiind, practic, alcătuit din unități de artilerie și unități anti-aeriene). Fiecare asemenea rol îți va da acces la un număr de unități specifice fiecăruia în parte, fără însă a-ți restricționa posibilitățile de recrutare ale trupelor convenționale. De exemplu, dacă ne băgăm în bocancii unsuroși ai unui air commander, vom avea la dispoziție unități deosebit de puternice, precum elicopterele Apache (binecunoscute nouă din tot soiul de filme în care Statele Unite câștigau cu ușurință războiul din Vietnam), unități care nu pot fi accesate de celelalte tipuri de commander. Bineînțeles, chiar dacă putem recruta toate unitățile de bază, adică tancuri sau niscaiva vehicule de suport, celelalte trupe speciale, abordabile de ceilalți

commander, ne vor fi interzise.

Sunt profi, dragă...

Practic, jocul va pune un accent deosebit pe specializarea fiecărui player în parte. Mai mult, dacă la un moment dat ne vom plictisi de respectiva specializare, putem renunța la toate unitățile deja achiziționate și putem alege un alt tip de commander. După selectarea specializării, va fi timpul să trecem serios la treabă, să intrăm practic pe câmpul de luptă și să ne chemăm unitățile pentru un asalt decisiv. Sistemul ales de producători este destul de interesant, în sensul că nu există resurse ce trebuiesc colectate, ci doar o anumită limită impusă în ceea ce privește numărul de trupe pe care le poți avea pe hartă la un anumit moment dat. Mai exact, un factor asemănător cu un population cap, care se tot reîmprospătează odată cu trecerea timpului. Dacă, de exemplu, vom achiziționa unități, folosind astfel tot acest replenishment, acesta va înceta să mai crească până ce câteva dintre forțele noastre vor fi distruse în luptă, moment în care se va pune din nou în mișcare. Sistemul folosit se descurcă binișor, negând, practic, nevoia de resurse și permițându-ne să ne concentrăm mai mult pe partea de tactică a jocului.

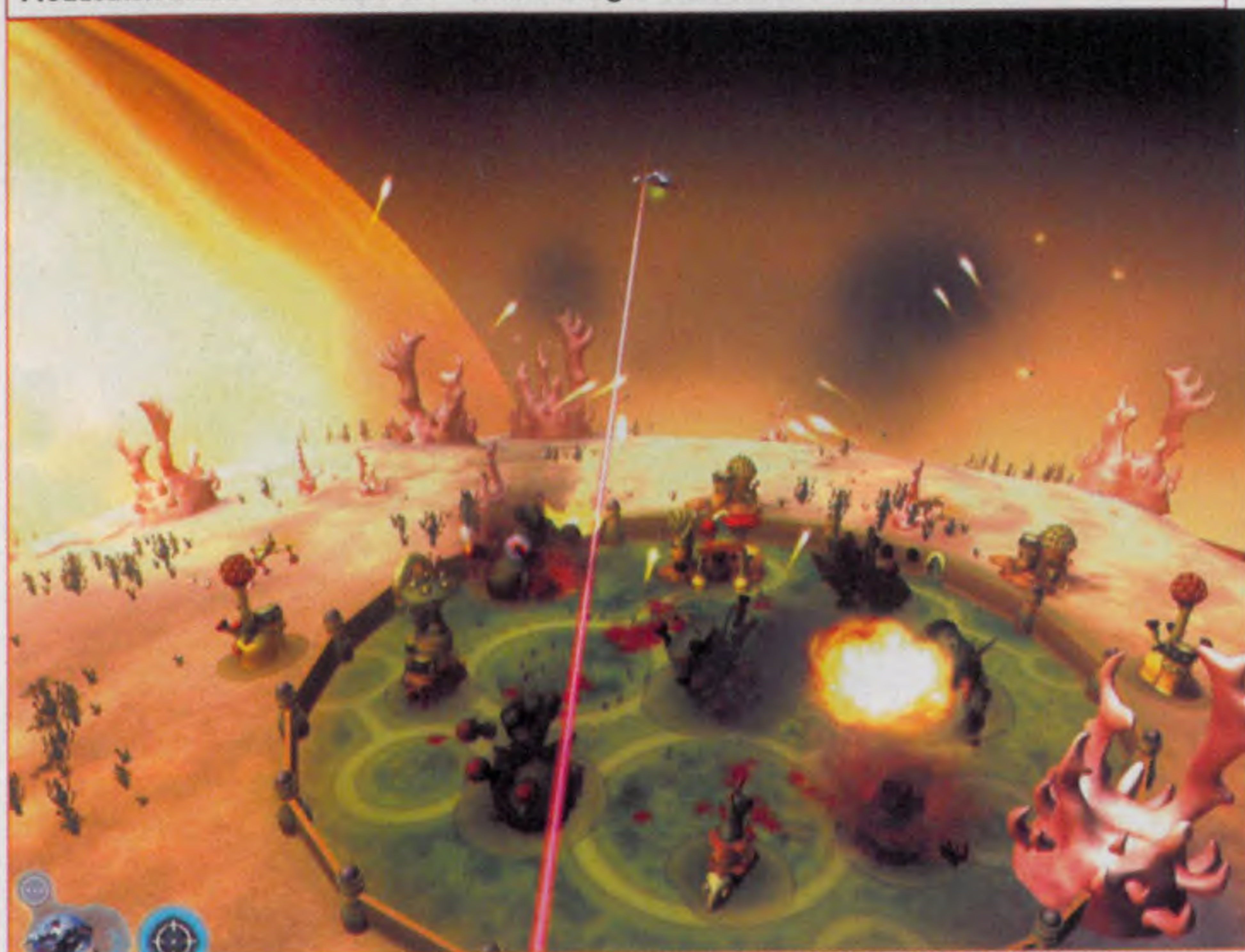
Sună interesant, nu? Cu siguranță fremătăm de nerăbdare aici, în redacție, să vedem cum vor fi toate acestea puse în practică.

TULBUREL

paul@pcgames.ro



Producător: Maxis Publisher: EA Gen: Strategie Termen: trim. IV 2007



Spore

Dea lumea fierbe când vine vorba de **Spore**. De ce? Pentru că promite nu doar un gameplay inovativ, ci o adevărată revoluție a strategiei. După cum povesteam, zilele trecute, cu fratele Ciprian, la o ședință de redacție, strategia are tendința de a se transforma, încet-încet, într-un nou gen, și anume cel de simulare a strategiei. Genial, cel puțin din punct de vedere al jucătorilor hardcore.

De fapt, ce este **Spore**? Un simplu joc care ne permite să evoluăm de la cea mai banală și mai simplă formă de viață celulară, până la una bucată inteligență de-a dreptul divină ce ne poartă în călătorii de explorare a spațiului. După cum am văzut până acum din trailere și din demon-

strațiile puse cu dibăcie la cale de producător, ne vom începe viața virtuală hăt în mijlocul supei primordiale, sub forma unui microorganism, vai de capul lui, fără cap, fără coadă, dar cu o nesătulă poftă de evoluție. Devorând alte microorganisme mai mici (că, deh, români am fost, români suntem încă) și ferindu-ne de cele mai mari care ar putea, din varii motive, să ne considere un prânz excelent, vom evolua, încet, încet, trecând prin toate stadiile biologice prevăzute (și minuțios subminate de critici) de fratele Darwin. Adicătelea, mai pui un cil în dreptul nasului, ca să te poți deplasa mai bine, un flagel pe post de paloș de paladin ca să te poți apăra de inamici, plus diverse alte celule, fiecare dintre aceste înde-

plinind roluri diverse. Cum ar fi filtrarea băuturilor alcoolice.

După ceva eoni petrecuți în această delicioasă ciorbă de bacterii, atent prelucrată și gătită cu mare dragoste în bucătăriile producătorilor, vom evolua, ca niște enzime care se respectă, în ființe multicelulare.

Aspectul fizic rămâne la latitudinea noastră, fie că suntem atrași de creaturi cu patru picioare, cinci aripi, șapte ochi și World Trade Center pe post de nas, fie că preferăm ceva mai stilat, extras din realitatea cotidiană. În orice caz, ideea jocului rămâne aceeași și în acest stadiu, adicătelea mănâncă ce poți, cum poți, fără a fi mâncat de alții. Legea junglei în cea mai pură formă ludică cu puțință. Și cum trebuie să fim politically cor-

rect, avem posibilitatea de a alege între diversele forme de nutriție existente în cărțile culinare americane, mai exact, putem opta între a fi ierbivori sau carnivori. Între a mânca soia și a ne auto-amăgi că are un gust senzațional de budință și a mesteca cu zel un ciolan afumat, trecut prin usturoi.

Spore este un titlu ce provoacă, înainte de toate, intrigă. Este un copy-paste al evoluției, adusă pe monitoarele noastre, în care vom putea face ce ne tună mintea cu creaturile noastre. Probabil unul dintre cele mai așteptate jocuri ale anului, **Spore** va apărea cândva, pe la finele anului în curs.

TULBUREL

paul@pcgames.ro



Producător: Akella Publisher: Strategy First Gen: Strategie Termen: TBA

Disciples III: Renaissance



Seria **Disciples** a fost oarecum umbrată, de-a lungul timpului, de prezența monumentală a francizei **Heroes of Might and Magic**. Umbrată, până ce Ubisoft a pus mâna pe licența **Heroes**. Strategy First, un publisher al cărui nume urlă de strategie, pune la cale, împreună cu cei de la Akella, un sequel care promite să ofere fanilor multe ore de tactică turn-based, într-un uni-

vers cu care toată lumea ar trebui să fie familiară. Avem parte de aceleași facțiuni, toate puse pe hartă într-o lume fantasy, cu mica diferență că Mountain Clans, clasa piticilor, și The Undead Horde (ăia mici, negri, de respiră greu) nu sunt rase selectabile, însă vor fi prezente (și ne vor pune niscaiva bețe în roate la fiecare pas) pe parcursul jocului. În rest, jocul va adopta același stil

care l-a făcut celebru: explorarea unor hărți imense și plăcut colorate, construirea unei citadele infailibile, zilnic adăugând câte o clădire ce permite tot soiul de upgrade-uri, folosirea a numeroase vrăji, fie ele defensive, fie ofensive, precum și neprețuitul level-up, fără de care eroii noștri ar fi victime sigure în fața ciurdelor de monștri care ne pândesc din fiecare boschet. Se pare că

sistemul de combat va fi nițel modificat, în sensul că unitățile nu vor mai fi statice, ci se vor putea mișca pe câmpul de luptă. Va fi interesant de văzut ce impact va avea această modificare asupra gameplay-ului (un gameplay cu care suntem obișnuiți, noi, fanii seriei, de câțiva ani buni) și ce repercursiuni va avea acesta asupra comunităților.

Producător: Stormregion Publisher: EA Gen: Strategie Termen: 30 noiembrie 2007

Codename: Panzers - Cold War

Ei sunt unguri. Și îi cheamă Stormregion. Nu vă spețiați, nu vă vor controla bagajele la vamă, din contra, sunt responsabili pentru cel de-al treilea titlu al seriei **Codename: Panzers**, intitulat **Cold War**. Spre deosebire de jocurile anterioare, **Cold War** lasă la o parte scena celui de-al doilea război mondial în favoarea unui subiect ceva mai de actualitate - nimeni altul decât zbulciumatul și controversatul Război Rece, desfășurat cu patos și zelos aplomb între Statele Unite și Mama Rusia. Sau Uniunea Sovietică. Evident, scena acestor bătălii virtuale se va muta încetșor

pe plaiurile est-europene, iar producătorii se laudă că au pus un accent deosebit pe un storyline de calibru, precum și pe niște efecte speciale din timpul bătăliilor care ne vor fura ochii. Proiectul de față, care ar trebui să vadă lumina zilei undeva prin luna noiembrie, este pus la cale în colaborare cu cei de la 10TACLE, iar discuțiile privind portarea sa pe diverse console (fie ele next-gen, fie nu) abundă. Personal, aștept cu mult interes acest titlu, mai ales după ce am avut parte, datorită unor jocuri precum **Phase One** și **Phase Two**, de o experiență extrem de plăcută în universul măcinat de

soartă al războiului mondial. Un joc ce poate oferi o sumedenie de tactici și strategii, precum și un micromanagement destul de rar întâlnit în RTS, nu poate decât fi

binevenit. Sperăm doar ca producătorii să nu adoarmă în timpul durerosului proces de creație.

TULBUREL

paul@pcgames.ro



Producător: EA LA Publisher: EA Games Gen: Strategie Termen: 30 martie 2007



Command & Conquer 3: Tiberium Wars

Ați trecut prin istorica perioadă a producătorului Westwood? Dacă da, sunt sigur că sunteți mândri că ați prins acele vremuri! Ați avut acces la niște jocuri fenomenale, adevărate referințe în domeniul strategiei, de la primul **Command & Conquer** (joc ce mi-a consumat prețioase ore din viață), până la **Red Alert** și ale sale add-on-uri. Și să nu uităm de **Dune II**, jocul care a creat, practic, genul real time strategy. Ei bine, EA a pus mâna

pe licență și, după niște titluri destul de reușite (în special **Red Alert 2**), acești vajnici producători se pregătesc a lansa un **Command & Conquer 3: Tiberium Wars**. Cu o nouă rasă, un nou engine grafic, o poveste care rezumă, practic, tot ce s-a petrecut până acum în acest fantastic univers, **Tiberium Wars** promite fanilor nu numai un singleplayer de excepție, ci și un multiplayer pe măsură. Cele două facțiuni cu care am fost obișnuiți, GDI (băie-

ții buni) și NOD (ăi mai răi dintre cei mai răi), vor avea acum parte de o nouă provocare - noi misiuni, noi campanii, toate acestea într-un spirit cum nu se poate mai clasic. Acest cancer ecologic, numit Tiberium, devine din nou sursa de conflict între facțiuni, cu GDI-ul încercând să îi mușamalizeze existența (nu de alta, dar masele de oameni au întotdeauna impulsul de a reacționa cum nu se poate mai urât la zvonuri apocaliptice), și cu NOD-ul, care au

descoperit că același Tiberium constituie o nesecată sursă de energie.

Pe lângă toate acestea, producătorii ne mai trântesc o a treia facțiune, o rasă extraterestră ce invadează pământul, rasă ce seamănă destul de bine cu "alienii" lui H.R. Giger și a căror legătură cu Tiberium-ul dă naștere la tot felul de speculații. Sună bine, sună chiar foarte bine. Așteptăm cu interes.



Producător: KDV Games Publisher: Codemasters Gen: Strategie Termen: 09 februarie 2007

Maelstrom

facțiuni aflate într-un perpetuu conflict sunt amenințate de invazia unei rase extraterestre. Până aici, nimic fascinant, ce-i drept, însă trebuie menționat faptul că acest titlu este produs de o echipă formată din Codemasters și KDV, aceeași care au lansat pe piață, undeva, cândva prin 2004, **Perimeter** - un joc inovator, cu foarte multe elemente interesante, joc care însă nu a fost primit cu prea mult drag de public, ca urmare, probabil, a unei abordări ceva cam... exotice. Maeștrii Codului au recunoscut public acest aspect, drept pentru care **Maelstorm**, chiar dacă împrumută ceva elemente din predecesorul său, op-

tează pentru o dezvoltare ceva mai în ton cu jocurile clasice de strategie. Într-un viitor nu prea îndepărtat, o super-mega corporație, The Ascension, care evident are acces la majoritatea șmecheriilor tehnologice, și The Remnant, adicătelea săracii de prin cartierele marginase care iubesc libertatea, se confruntă de zor pentru supremație. Pe lângă aceștia, o rasă de extratereștri numită Hai-Genti (responsabili, se pare, pentru cataclismul care a devastat planeta), încearcă să transforme Terra în noua lor casă... Nimic mai bun pentru un scandal de zile mari.

paul@pcgames.ro

Peisajele post-apocaliptice sunt extrem de familiare în jocuri iar, recent, chiar și în cele de strategie. Peste tot întâlnim fie ceva ținut distrus de radiații, fie vreun deșert provocat

de subțierea stratului de ozon. Sau de niscaiva explozii nucleare ieșite de sub control. **Maelstrom** marșează pe aceeași idee, înfățișându-ne un Pământ distrus de tot soiul de războaie, în care două



"AM GÂNDIT EU DEPARTE, DA' NICI CHIAR AȘA!..."

Jules Verne



TE PREGĂTEȘTE PENTRU VIITOR.

**Descoperă noile soluții și tehnologii în comunicații și informatică
la cel mai mare forum IT&C din România!**



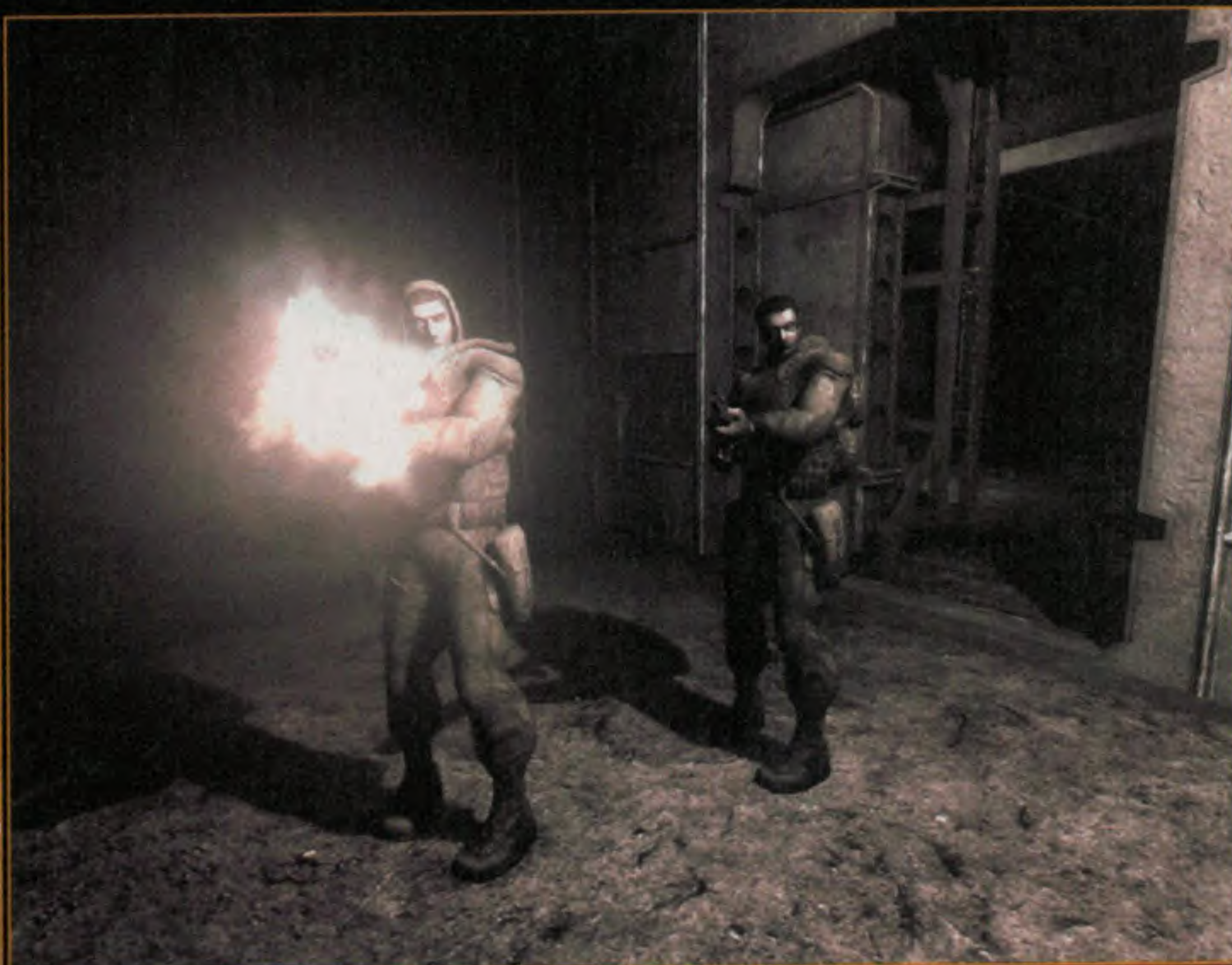
RCS & RDS - furnizor exclusiv de
internet și telefonie la CERF 2007

9 - 13 mai 2007, ediția a XVI-a
Complexul Expozițional Romexpo

Organizator: **EXPOTEK**

Tel: 224.37.33, office@expotek.ro, www.cerf.ro

Trage, frate, că-i anu' porcului de foc!



Dacă e să ne luăm după zodiacul chinezesc, anul acesta este anul porcului de foc. Porcul de foc este sinonim al încrederii, optimismului și... câștigului în bani. Dat naibii porcu' ăsta chinezesc! Ia să-l văd eu în Europa cum s-ar descurca cu noile norme! Ok, de bani are toată lumea nevoie pentru a progresa în orice domeniu. Pe PC, anul 2007 înseamnă anul apariției Windows Vista și al primelor jocuri DirectX 20, ce se anunță de pe acum impresionante sub aspect tehnic. Este cazul lui

Crysis, FPS-ul cu o grafică aproape fotorealistă. Dar anul 2007 se anunță un an plin de FPS-uri, în general.

Fanii multiplayer-ului vor face ochi dulci lui **Unreal Tournament III**, noul episod al unei serii care nu mai are nevoie de vreo prezentare și care va avea un concurent serios într-un alt promițător shooter multiplayer oriented: **Enemy Territory: Quake Wars**, noua declinare a francizei **Quake**.

Un trend care prinde la public este hibridul între RPG și FPS, mix ilustrat cum nu se poate mai

bine de două titluri. Primul este **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl**, în care te poți plimba liber printr-o lume apocaliptică și în care progresia ta se va efectua prin intermediul quest-urilor principale și secundare.

Cel de-al doilea este **Bioshock**. Într-un oraș submarin se desfășoară evenimente stranie la care trebuie să participi. Nu vei avea timp de admirat decoruri pentru că va trebui să-ți utilizezi neuronii ca să ieși din situațiile delicate, în care uzul violenței îți va atrage numai bebele pe cap.

Pe scurt, producătorii par decisi să o rupă cu linearitatea tradițională a FPS-urilor prin incorporarea de elemente desprinse din alte genuri (RPG, stealth, adventure). Am sentimentul plăcut al revenirii la epoca apariției lui **Deus Ex**, joc ce a revoluționat practic genul FPS, dovedind o profunzime incredibilă a game-play-ului.

RAFINEL

cipri@pcgames.ro



FPS-urile anului 2007

Bioshock



Amestec de FPS, RPG și adventure, un joc cu o grafică originală, o libertate de acțiune despre care ni se spune că va fi imensă, o lume deosebită și o muncă asiduă depusă la capitolul imersiune. Nu-i așa că sună bine? Dacă am fi veniți cu pluta pe diferitele râuri ale patriei, am fi convingi că asta este Mesia FPS-ului...

Producător: Irrational Games • Publisher: 2K Games • Termen: 06. 2007

Blacksite: Area 51



Urmarea modestului Area 51, în dezvoltarea aceleiași echipe. Nu ne încredem prea mult în el, îndeosebi pentru că este un FPS pentru console.

Producător: Midway Austin • Publisher: Midway Games • Termen: trim. III 2007

Brothers in Arms: Hell's Highway



Cea de-a treia parte a seriei Brothers in Arms, anunțat drept cel mai cinematic dintr-un FPS. Să sperăm că vom putea juca ceva din el și că nu vom fi obligați să vizionăm prea multe cinematice.

Producător: Gearbox Software • Publisher: Ubisoft • Termen: trim. II 2007

Call of Duty: Modern Warfare



Creatorii primelor două episoade vor să ni-l livreze anul acesta, sub brad. Zvonurile spun că cei de la Infinity au schimbat foaia acum: că jocul s-ar desfășura în perioada modernă.

Producător: Infinity Ward • Publisher: Activision • Termen: 12. 2007

Chrome 2



Cel de-al treilea Chrome (nu vă luați după nume că nu-i corectă număratoarea) este frumuseț; ne întrebăm ca niște Cro Magnoni: va fi oare mai reușit decât celelalte două?

Producător: Techland • Publisher: - • Termen: 2007

Clive Barker's Jericho



Un FPS horror dezvoltat de niște spanioli al căror debut îl salutăm în genul shooter-elor. Să vedem dacă au învățat ceva de la Inchiziție și cum pun în prag celebra gheață spaniolă.

Producător: Mercury Stream • Publisher: Codemasters • Termen: 12. 2007

Crysis



După Far Cry, Crytek pregătește Crysis care ar trebui să fie unul dintre colozii acestui an. Cel puțin noi așa sperăm.

Producător: Crytek • Publisher: Electronic Arts • Termen: 2007

Enemy Territory: Quake Wars



Cel mai "heavy" titlu multiplayer anunțat pentru acest an. Concurer serios pentru Battlefield & Co.

Producător: Splash Damage • Publisher: id Software/Activision • Termen: 2007

Ghost Recon: Advanced Warfighter 2



Urmarea firească a lui Ghost Recon Advanced Warfighter. Ar fi bine să fie mai reușit decât primul. De ce oare am o rețineră?

Producător: GRIN • Publisher: Ubisoft • Termen: 03. 2007

Half-Life 2: Episode Two



Cel de-al doilea episod al sequel-ului lui Half-Life 2. Punct. Suntem foarte interesați de Portal și de Team Fortress 2, care-s gratuite. Ne poate blama cineva? Ca românii...

Producător: Valve Software • Publisher: Electronic Arts • Termen: trim. III 2007

Halo 2 Vista



Halo 2, pe PC, în 2007... pare o glumă! În fine, om vedea.

Producător: Bungie Studios • Publisher: Microsoft • Termen: 05. 2007

Haze



Un FPS militar de la creatorii lui TimeSplitters. Îl urmărim îndeaproape.

Producător: Free Radical Design • Publisher: Ubisoft • Termen: 09. 2007

Hellgate: London



Un amestec de Diablo și FPS old school. Ar putea fi ceva de capul lui.

Producător: Flagship Studios/Namco • Publisher: Electronic Arts • Termen: 2007

Left 4 Dead



Un joc coop pentru 4 jucători cu zombies și Source Engine la bază. Ideea e genială.

Producător: Turtle Rock Studios/Valve Software • Publisher: - • Termen: 2007

Medal of Honor: Airborne



Un nou Medal of Honor pe bază de Unreal Engine 3. Cât de interesant poate suna?

Producător: Electronic Arts • Publisher: Electronic Arts • Termen: trim. II 2007

NecroVision



Urmarea spirituală a lui Painkiller, pe același engine și dezvoltat de veteranii care au lucrat la Painkiller. Ne face poftă, dar nu suntem siguri că va apărea.

Producător: The Farm 51 • Publisher: - • Termen: 2007?

Precursors



Boiling Point în spațiu făcut de aceiași developeri. Foarte ambițios, dar riscă să fie un rateu precum precedentul joc de la Deep Shadows.

Producător: Deep Shadows • Publisher: Play Ten Interactive • Termen: trim. II 2007

Return to Castle Wolfenstein 2



Urmarea lui R1CW ar trebui să sosească, dar nu știm când... Raven se ocupă de singleplayer, Nerve trage pe brânci la multi.

Producător: Raven Software/Nerve Software/id Software • Publisher: Activision • Termen: when it's done

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl



Da! În sfârșit, peste 7 săptămâni apare mult amânatul FPS.

Producător: GSC GameWorld • Publisher: THQ • Termen: 23.03.2007

Star Wars: Battlefront 3



Chiar dacă nu este anunțat oficial, jocul se află în dezvoltare de câteva luni. Așa ne-a șoptit nouă cărțița pe care am plantat-o la LucasArts.

Producător: Free Radical Design/LucasArts • Publisher: Activision • Termen: 12. 2007

The Crossing



Un FPS care amestecă singleplayer-ul cu multiplayer-ul realizat de producătorii Arx Fatalis și Dark Messiah. Îi suflăm în ceafă.

Producător: Arkane Studios • Publisher: - • Termen: finele 2007... finele 2008?

They Hunger: Lost Souls



A trecut ceva vreme de când trebuia să apară această versiune comercială a jocului. Așteptăm întâi să fie terminată...

Producător: Black Widow Games • Publisher: - • Termen: 2007

Unreal Tournament III



Cel de-al patrulea UT ar trebui să apară anul acesta într-o contorizare greșită, dar cu noutăți în ceea ce privește gameplay-ul și Unreal Engine 3.

Producător: Epic Games • Publisher: Midway Games • Termen: 2007

Producător: Crytek Studios Publisher: Electronic Arts Gen: FPS Termen: trim. III 2007



Intrați pe scena FPS-ului cu **Far Cry**, germanii de la Crytek Studios s-au angajat în dezvoltarea unui mega titlu, pe numele de fătucă, **Crysis**. Luna asta, am reușit să-l scoatem din coconul protector și să vă prezentăm câteva fațete ale crizatului.

Încă de la primele sale apariții publice, **Crysis** a lăsat o puternică impresie prin calitățile tehnice ale noului engine proprietate Crytek, în care vedem o grijă maniacală pentru detaliu (doar sunt germani!) în ceea ce privește environment-urile, vegetația, fumul, totul fiind împachetat în hărți gigantice care îți amintesc de **Far Cry**. Vă amintesc, pe scurt, story-ul jocului. Campania singleplayer are loc în anul 2019, când Coreea de Sud și SUA își dispută descoperirea unui misterios asteroid care a cam șifonat aspectul paradisic al unei insule tropicale. Cum aparențele înșală, este vorba, de fapt, despre o navă extraterestră lungă de vreo 2 km,

plină cu alieni care nu sunt interesați de turism. Deci, o insulă tropicală, vehicule cu duiumul, rețeta este binecunoscută din **Far Cry**.

Prima originalitate apare în personalizarea armurii, fapt care-ți permite să privilegiezi viteza de deplasare, duranța sau forța. De exemplu, dacă îți place viteza, vei alerga mai repede și vei beneficia de niște boost-uri scurte, dar foarte intense. Dacă vrei armor serios, poți susține focul advers mai mult timp, iar dacă ești adeptul forței, poți face niște jump-uri lungi ca să ajungi în locuri altfel inaccesibile și să folosești scurtături.

Armele sunt foarte variate, apar multe tipuri de puști de asalt, sniper, pistoale, iar bătrânul cuțit și grenadele nu lipsesc din inventar. Perspectiva este imensă, și înțelegem care este utilitatea monstruoaselor lunete montate pe puștile de asalt. Rareori am văzut o vegetație mai realistă, iar engine-ul fizic este omniprezent în singleplayer.

Și de data aceasta, algoritmi de simulare a AI-ului permit o gestionare liberă și nescriptată a mișcării și comportamentului adversarilor. Așadar, nu vei asista niciodată la aceeași secvență de combat și, în special, jocul nu se va transforma într-un fel de puzzle game, în care ar trebui să încarci același nivel de "n" ori fiind nevoit să repeți ad nauseam aceleași mișcări tactice. Această caracteristică, legată de cea a mai sus amintitului sistem de personalizare a armurii și armelor va permite tuturor jucătorilor să interpreteze jocul în diferite moduri: de la FPS-ul "bătrânesc" la cel în stil **Project I.G.I.**

Grosso modo, multiplayer-ul are un gameplay situat între **Far Cry** și **Battlefield**, dar fără clase de personaje. Te spawn-ezi în HQ, cumperi arme pe care le poți customiza și te arunci în luptă. Nu trebuie să controlezi puncte strategice, în afară de War Factory, în care produci un anumit număr de vehicule. Captura fabricii se

face într-un anumit timing, prin ocuparea zonei. Dacă absența claselor de personaje nu favorizează neapărat o complementaritate, am remarcat un design de nivel care favorizează combatul în grup, cu mitraliere fixe, mini forturi etc. Modurile prezente în multi vor fi clasicele *DeathMatch* și *Capture the Flag*, pe lângă modul inedit *Power Struggle*, despre care știm că va oferi deblocări progresive de echipamente și vehicule.

Impresia pe care ți-o lasă **Crysis** este cât se poate de pozitivă. Per ansamblu, jocul seduce pupilele și promite distracție maximă la capitolul gameplay. Nu uitați însă un lucru: **Crysis** este unul din jocurile realizate pentru DirectX10 din Windows Vista, așa că faceți-vă bine calculele înainte să-l achiziționați și să-l instalați!

RAFINEL

cipri@pcgames.ro

Blacksite: Area 51



Rachael, Nevada.

Bună seara! Sunt Arealin Blechișor și am un subiect fierbinte de tot. După cum vedeți, ne aflăm în apropierea faimoasei Area 51, locul în care se spune că ar fi fost descoperit un extraterestru către sfârșitul anilor '40. ET, alien sau ba, locu' ăsta are ceva necurat! Am fost atacați împreună cu întregul comando de o mulțime de creaturi mizerabile apărute din te miri unde, totul petrecându-se într-o atmosferă haotică, mai ceva decât mineriadele din anii '90.

Gameplay-ul are iz de FPS clasic, iar de scenariu nu cred că mai are rost să vorbesc, căci exterminarea alienilor într-un FPS nu cred să fie echivalentă cu descoperirea Americii. Potul lui **Blacksite** este, indubitabil, reali-

zarea sa grafică. Bazat pe Unreal Engine 3, motor foarte drag celor de la Midway Games, **Blacksite: Area 51** afișează o grafică precisă și miroase puternic a next gen, mai ales pe la subsorii. Să vezi locuri pustii peste care se dezlănțuie un uragan teribil, cerul negru străpuns de fulgere și o ploaie care redă efecte de lumină prin toate colțurile, este într-adevăr un spectacol greu de uitat. Producătorii utilizează engine-ul jocului pentru a reda secvențe cinematice integrate direct în gameplay, element care are menirea să te arunce direct în acțiune, fără să poți spune "păs". La o primă vedere foarte îngrijit în realizare, cu o atmosferă apăsătoare și cu alieni care te atacă în horde, **Blacksite: Area 51** se poate baza pe latura sa tehnică pentru a con-

vinge, în cazul în care va rula decent pe configurații decente.

În privința conținutului, jocul nu ne oferă prea mari surprize: armele au secondary fire, zoom, apar grenade, te poți ascunde împreună cu echipa ta ca să lupți ceva mai tactic contra alienilor... da, jocul ne va oferi și posibilitatea gestionării unei echipe despre care ne place să credem că ne va ajuta în timpul luptelor și nu ne va încurca. Un simplu clic de mouse și soldații vor purcede fără să comenteze către locul indicat, după care vor ataca alienii care se vor ivi prin preajmă. Băieții vor putea arunca ușile blindate în aer și ar trebui să poată fi în măsură să execute tot soiul de acțiuni belicoase. Alienii? Unii vor avea "câteva bucăți de oameni în ei", alții se vor năpusti asupra noastră ca

niște kamikaze disperați gata să explodeze (remember **Half-Life2: Episode One**).

Pe lângă singleplayer, **Blacksite** ne pregătește și un mod multiplayer cu *Coop*, *DeathMatch* și *Team DeathMatch*.

Realizat cu o ambiție de șoimi ai patriei de către Midway, **Blacksite: Area 51** nu pare să aducă vreun vânticel proaspăt în genul FPS prin conținutul său destul de "déjà-vu". Cam atât la o primă gustare a titlului. Să-l mai vedem în lunile ce urmează. Mai pe larg.

S-a alienat pentru dumneavoastră, Arealin Blechișor, PCG.

RAFINEL

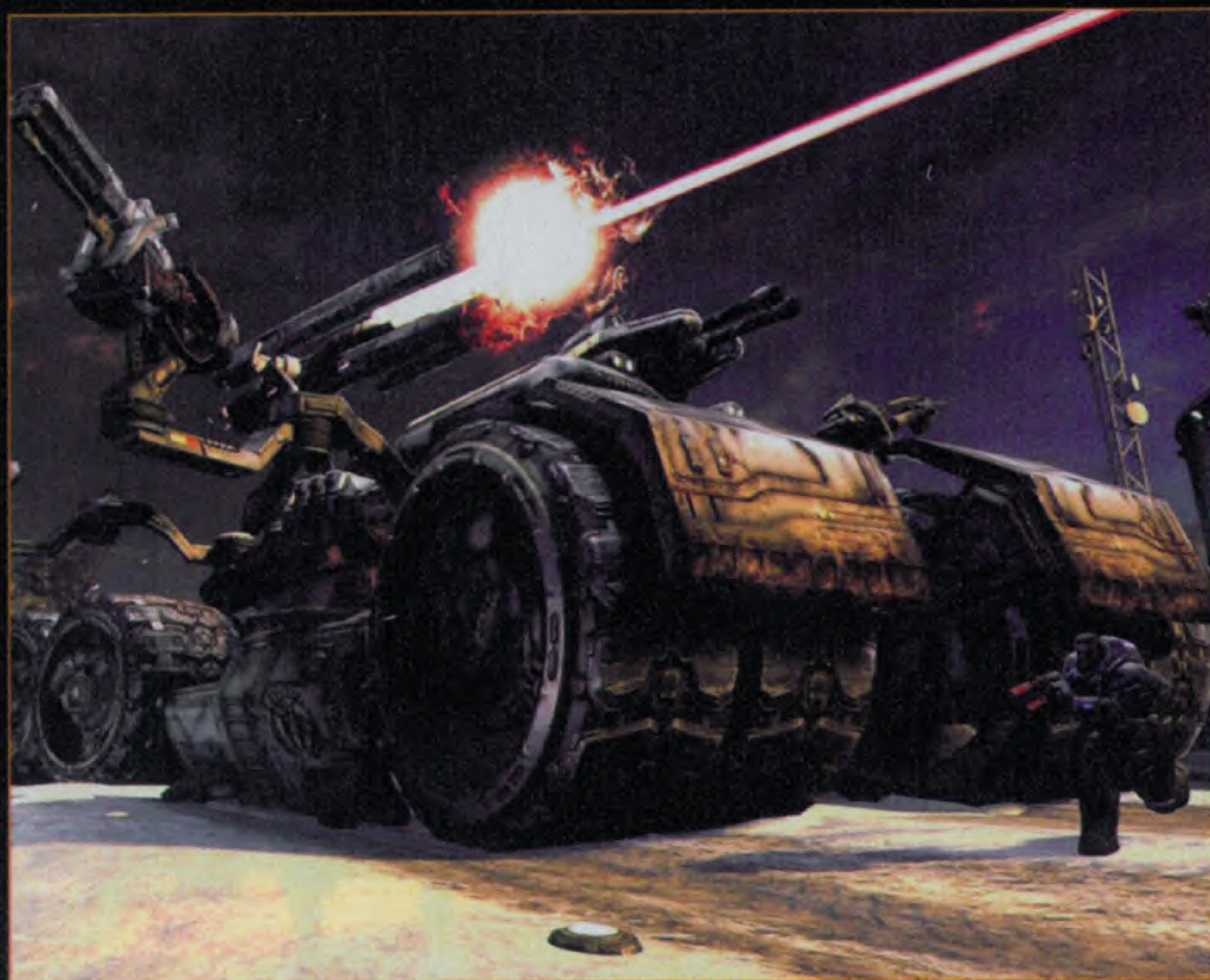
cipri@pcgames.ro





Unreal Tournament III

Recent botezat Unreal Tournament III, din motive de marketing, jocul pe care îl cunoșteam sub denumirea de Unreal Tournament 2007 și-a făcut apariția la Gamer's Day organizat de Midway Games anul acesta la Las Vegas. **Chiar dacă este încă departe de a fi terminat, UT III este deja unul dintre cele mai impresionante jocuri din lotul pe care îl așteptăm pentru acest an.**



Really Unreal?

E clar că într-un FPS îți pică bine o grafică ultimul răcnet, iar la acest capitol jocul celor de la Epic Games pare să fi pornit cu dreptul în cursa 3D. Unreal Engine III o să-și aibă însă prețul său pentru un jucător echipat cu un PC de clasă medie: magnificul spectacol pe care îl va oferi jocul nu va putea fi vizionat de toți fanii FPS. Producătorii afirmă că UT III va putea fi jucat pe o configurație de "gamer", nu neapărat high end, și au confirmat faptul că jocul va fi compatibil DirectX9, adică jucabil pe PC-uri echipate cu Windows XP. Pe lângă calitatea texturilor, a

luminilor și modelarea elementelor 3D, FPS-ul de la Epic își va ține adversarii la respect prin environment-urile sale vaste și dinamismul fără egal. Gameplay-ul în continuă mișcare caracteristic seriei se întoarce cu double jump, strafe și un vizor care rămâne tot timpul precis, oricare ar fi ritmul sau poziția noastră, lucru tot mai rar întâlnit în FPS-urile moderne. Acțiunea este așadar susținută iar manevrabilitatea excelentă.

Mai mult ca oricând, vehiculele în care ne vom deplasa și lupta vor fi unul dintre marile atuuri ale jocului, căci numărul lor a crescut la 18, iar distracția în a le conduce



este atât de mare încât riști să nu mai vrei să te deplasezi per pedes. Pe lângă aparatele cunoscute, ca Manta, Raptor sau masivul tanc Goliath, vom descoperi o nouă clasă de vehicule apărute dintr-o tehnologie extraterestră, care aparține așa-numiților Necris. Tot pe atât de puternice pe cât sunt cele ale oamenilor, aceste echivalente aliene, Viper, Ne-mesis sau Dark Walker aduc profunzime luptelor cu noi posibilități atât în atac cât și ca defenche.

De exemplu, Nemesis are aparența unei insecte imense pe șenile care depășește cu ușurință orice obstacol și are o putere de foc impresionantă, cu două lasere cu cadență de tir foarte rapidă, plus un zoom foarte puternic. Sigur, Nemesis este destul de lent, dar la asemenea posibilități nu prea mai ții cont de asta. Mult mai impresionant, Dark Walker este un blindat gigantic care ne amin-

tește de un fel de meduză mecanică ce se poate mișca oriunde pe lungile sale picioare. Această mașinărie poate trage rafale de foc lente, dar de o putere considerabilă, care vor arunca în aer orice vehicul ușor, cu un efect impresionant pentru retină. Ca să corecteze încetineala și cadența tirului său, monstrul din metal va putea găzdui un al doilea pilot care va avea la dispoziție o turelă mobilă ca să participe în miezul luptei.

Vehicule&arme

Credeți că vechile vehicule au fost lăsate uitării? Nici vorbă! Scorpionul trage acum grenade albastre foarte puternice. Unele arme au suferit mici, dar prețioase retușări, pe care fanii seriei le vor descoperi cu mare plăcere. Una dintre marile probleme ale lui UT 2004 a fost legată de jucătorii mai lenți atunci când venea

vorba despre ocuparea unui vehicul care era liber în bază. Ca să rezolve acest neajuns, creatorii lui UT III au recurs la o șmecherie foarte eficace, echipând toți combatanții cu un fel de planșă de skateboard care plutește la câțiva centimetri de sol. Acest Hoverboard îți permite să te deplasezi mai repede, dar poți utiliza la fel de bine o gheară magnetică ca să te prinzi de un vehicul mai rapid care trece prin zonă. Recunosc, e un mod al naibii de distractiv de a face stopul! O Manta poate servi astfel de vehicul de ocazie pentru doi sau trei luptători, și transporta rapid un întreg squad în apropierea unui punct strategic. Minusul este că nu poți ataca atunci când te afli pe Hoverboard și cel mai subțire tir advers te poate aduce în postura unei victime sigure. Asta e, veți vedea fiecare cum și când să vă folosiți de această posibilitate nouă.

Deja foarte convingător, UT III ar mai avea nevoie de niște atuuri ca să-și convingă în primul rând fanii înrăiți și, de ce nu, să atragă jucători noi.

În joc, va exista un mod *Warfare* inedit, precum și o partidă singleplayer în care vom avea posibilitatea să jucăm în *coop* contra faimoșilor Necris. Vom mai primi un toolset pentru crearea de hărți și moduri de joc. Comunitatea UT fiind prolifică la acest capitol, ne așteptăm la o adevărată explozie de conținut.

Aflat la vârful tehnologiei din punct de vedere vizual, foarte dinamic și bogat în conținut, **Unreal Tournament III** are toate șansele să devină cel mai bun FPS al finalului de an.

Îl așteptăm de pe acum cu un interes maxim.

RAFINEL

cipri@pcgames.ro



S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl



Cei care sunteți cititori vechi ai revistei știți că S.T.A.L.K.E.R. a fost multă vreme preferatul redacției în ceea ce privește ambițiile sale, cu latura de RPG și o grafică ce îți laminează retina... asta se întâmpla prin 2004, parcă. Dacă tot a întârziat câțiva ani, jocul e pe vine acum, ce-i drept, cu câteva features în minus, mai puțin frumos, dar tot pe-atât de ambițios și promițător. **Publisher-ul THQ vorbește despre o campanie single de 40-60 ore, cu un quest principal și o mulțime de quest-uri secundare, cu 7 finaluri diferite, între care numai două "happy end" fericit!**

Să vedem în cele ce urmează dacă S.T.A.L.K.E.R. este imens numai la propriu sau are toate șansele să fie și la figurat.

O lume minunată

Feature-ul principal al lui S.T.A.L.K.E.R., care îl diferențiază de masa FPS-urilor, este harta lui gigantică ce reprezintă regiunea Cernobil, la 20 ani după catastrofa nucleară. Chiar dacă harta a fost decupată în vreo 15 sub-hărți, nici acestea nu sunt de dimensiuni reduse. Este o lume în care te poți plimba liber. Deh, trebuie totuși să urmezi misiunile care ți se dau: ba escortezi un stalker ici, ba ataci niște militari colea, sau pornești în căutarea unui artefact aflat într-o groapă bântuită de mutanți. Poți să alegi misiunile pe care să le faci, deși cele din quest-ul principal sunt obligatorii din start. Uneori ești singur, alteori este însoțit de alți stalkeri. Aceștia nu se comportă ca niște soldați aflați sub comanda ta, ci sunt personaje cu scopuri bine definite. De exemplu, îți poți lăsa să masacreze adversarii în locul tău.

Diviziunea muncii

Jocul are un parcurs binar: explorarea Zonei și luptele. Explorarea îți cere mult timp, descoperi secrete și artefacte. Ciclul zi/ noapte, adesea anecdotice în

jocuri, apare aici în sensul plin al termenului, transformând în câteva ore de timp de joc o scenă ușor luminată într-o capcană a întunericului, în care strălucesc ochii unor bestii total neortodoxe. Ca să înaintezi în Zonă și să recuperezi cutare document militar sau să interoghezi cutare tip care are informații despre Strelok sau apropiații săi, va trebui să te aventurezi cam peste tot și să călătorești zi și noapte. În absența unor vehicule funcționale, mersul pe jos, pe lângă că face piciorul frumos, este obligatoriu, traseele fiind incitante, pentru că lumea jocului are o existență proprie: nu ai cum să faci o călătorie monotona de la un punct la altul. Uneori ai impresia că ești singur în mijlocul unor ruine, ai un sentiment puternic de pustietate. Alteori, întâlnești forme de viață, care nu sunt neapărat prietenoase. Adesea totul este cuprins de liniște. O liniște care, împreună cu culorile ce defilează pe ecran, creează o atmosferă stranie.

Jocul conține o mulțime de personaje, și aici ni se dezvăluie un fragment din latura role playing a lui S.T.A.L.K.E.R. Sistemul



de dialog este unul complet și, ca în majoritatea RPG-urilor, toate dialogurile sunt arhivate în jurnalul tău de călătorie, aici fiind vorba despre un PDA. Și, tot ca în majoritatea RPG-urilor, este foarte important pentru lume să-i termini pe ăia răi. Luptele sunt foarte rapide și armele par foarte nervoase, ceea ce le face foarte agreabile.

În zonă, pe lângă soldați și bandiți, se confruntă mai multe facțiuni de stalkers și va trebui să păstrezi relații cordiale și cu unii și cu ceilalți, ca să nu fii ucis la apariția într-o magherniță controlată de una dintre tabere. Ai la dis-

poziție un echipament care cuprinde armură rezistentă la destul de mult damage și medikit-uri suficiente pentru înfruntarea unei echipe de soldați.

Bogat în elemente de role playing, cu un rucsac limitat la 40 kilograme și misiuni organizate ca niște quest-uri, gamepay-ul lui S.T.A.L.K.E.R. rămâne profund ancorat în genul FPS, un FPS destul de hardcore pe alocuri, atât prin schimburile de focuri destul de numeroase cât și prin tot felul de chestioare "pe lângă": bandaje pe care trebuie să le utilizezi repede ca să oprești hemoragiile sau irohsight ca să țintești ca tot

pușcașu' care se respectă. Ca să te impregneze cu dificultățile Zonei, jocul nu îți oferă decât o cantitate limitată de muniție pentru majoritatea armelor, cu excepția pistoalelor. Jonglarea cu diferitele puști (shotgun, kalșnikov, mitralieră), pe care nu le poți echipa simultan, te va obliga să îți faci provizii serioase pe la comercianți sau să jecmănești cadavrele adversarilor ca să recuperezi vreo 10-15 cartușe.

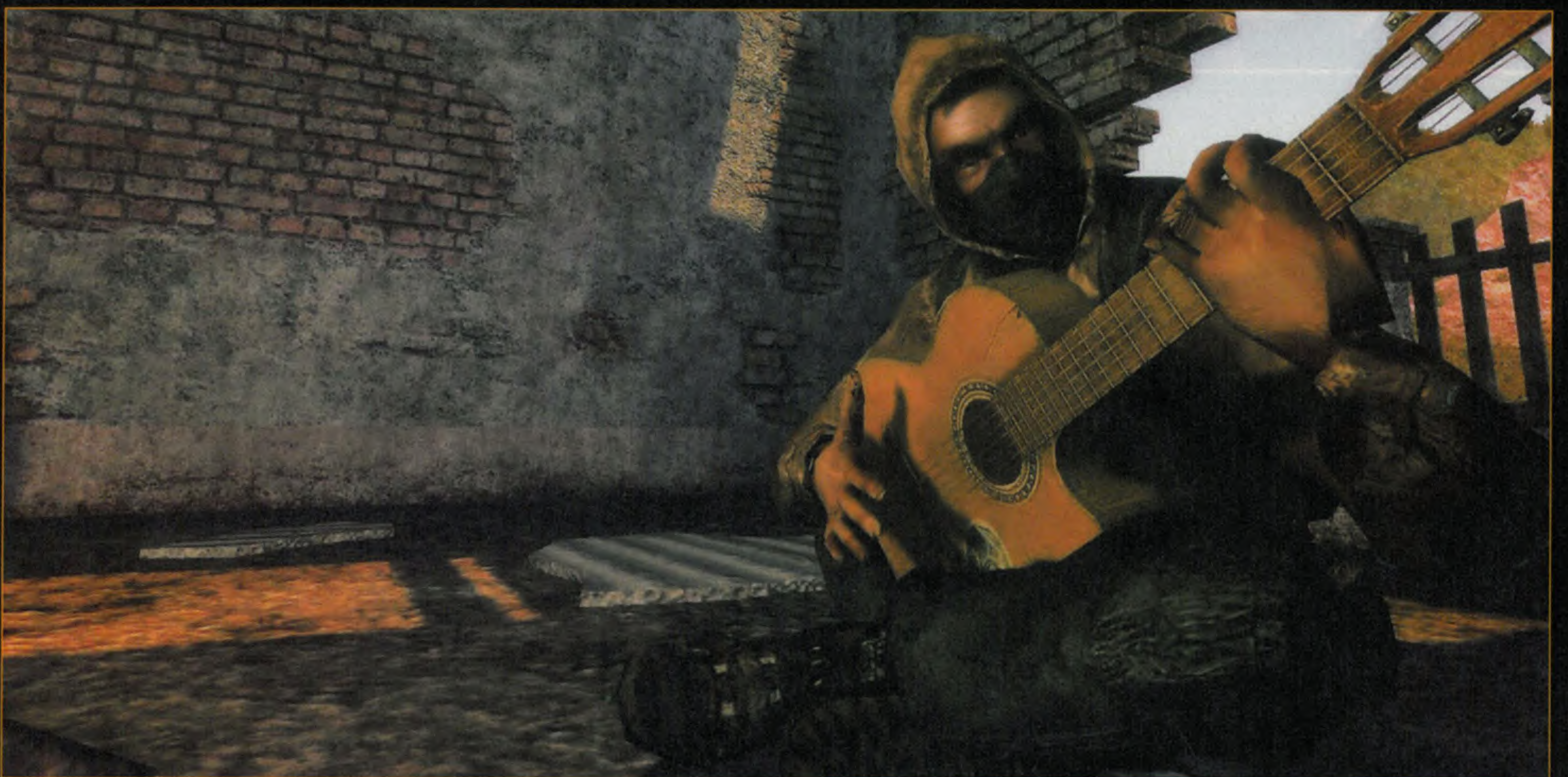
Trăiască 23 martie!

Cu toate aceste elemente, S.T.A.L.K.E.R. pare să ne ofere o aventură foarte exigentă, dificilă

în multe momente, dar care este extrem de promițătoare. Rămâne să vedem pe 23 martie a.c. care va fi ritmul de joc de-a lungul celor câteva zeci de ore care ni se promet, care va fi nivelul real de dificultate, dacă jocul va fi repetitiv sau nu... Din păcate, nu va exista nicio versiune singleplayer, pentru că THQ estimează că ar fi nevoie de un demo de 4 ore ca să avem o impresie bine formată despre joc, ceea ce corespunde unui demo de 2Gb. Mai este o lună și ne vom putea bucura pe deplin de plăcerile Zonei.

RAFINEL

cipri@pcgames.ro



Un an **Exploziv!**

Dacă 2006 a fost anul jocurilor de strategie, iar 2005 cel al FPS-urilor, atunci 2007 va fi, cu siguranță, un an dedicat jocurilor Action. Și pentru ca spusele mele să nu constituie doar o profecție ieftină de factură iehovistă, producătorii din toate colțurile lumii s-au înghesuit să își anunțe titlurile pe care le au în dezvoltare, titluri puternice, de răsunet, care ne vor oferi cu siguranță clipe de neuitat în fața monitorilor. Ei bine, cu ce avem de-a face? În primul rând, cu nume sonore. Fie ele hype-uri, fie nu, foarte multe jocuri action care urmează a fi lansate în cursul

acestui an sunt deja arhi-cunoscute, arhi-așteptate și arhi-discutate. Să luăm ca exemplu doar **Assassin's Creed** al celor de la Ubisoft, un titlu care, deja, nu mai are nevoie de nici o prezentare. Reclama pe care a încasat-o, la care mai adăugăm și semnalele cum nu se poate mai pozitive din partea criticilor de specialitate (chiar a celor mai pretențioși dintre ei), nu pot decât să transforme jocul într-un produs așteptat de toată lumea cu sufletul la gură. Și, bineînțeles, nu este singurul. Mai avem de-a face cu **Alan Wake**, un thriller psihologic ce se concentrează pe un nou anti-erou, după ce pro-

ducătorii (Remedy) ne-au delectat, anii trecuți, simțurile cu **Max Payne**. **Resident Evil 4** își găsește, și el, drum spre platformele noastre bătrâne, după ce versiunea pentru console a făcut adevărate furori în rândul fanilor. Nu putem uita alte titluri devenite peste noapte celebre, cum ar fi **Infernal**, un action cu aromă de smirnă în care trebuie să facem pe plac șefilor din Iad și să cotonogim în bătaie forțele Raiului (sunt sigur că fratele Ciprian va avea pioase și ecumenice cuvinte de adresat acestui titlu), **Alone in The Dark 2007**, o continuare, sperăm noi, pe măsură a unei francize clasice,

Just Cause 2, sau **Stranglehold**. După cum vedeți, titluri unul și unul. Și nu sunt doar acestea, coclaurile internetului și mailbox-urile noastre redacționale mustră de comunicate de presă, în care producătorii își laudă, care cum poate, calitatea jocurilor lor. Pe bună dreptate, un an al genului Action, un an în care, fie că vrem, fie că nu, ne vom dedica o mare parte din timpul liber unor jocuri ce promit marea cu sarea. Sper doar să ne țină brăcinarele...

TULBUREL

paul@pcgames.ro



Cele mai așteptate jocuri de acțiune ale anului 2007

Alan Wake



Joc ce va fi exclusiv pentru sistemul de operare Vista al celor de la Microsoft, **Alan Wake** se vrea a fi un thriller psihologic.

Producător: Remedy • Publisher: Microsoft • Termen: trim. IV 2007

Alone in The Dark 2007



Clasicul joc horror al celor de la Eden se trezește peste noapte cu un sequel next-gen.

Producător: Eden • Publisher: Atari • Termen: 2007

Assassin's Creed



Așteptat cu interes de toată lumea, **Assassin's Creed** ne duce tocmai în mijlocul celei de-a Treia Cruciade.

Producător: Ubisoft • Publisher: Ubisoft • Termen: trim. IV 2007

Code of Honor: The French Foreign Legion



Legiunea Străină? Nu mulți se mai întorc vii de acolo, cel puțin așa spun gurile rele. Iar cei care se întorc, nu mai sunt aceiași...

Producător: City Interactive • Publisher: • Termen: 03. 2007

Harry Potter and the Order of the Phoenix



Controversatul prichindel de la școala de magie își scoate iar wand-ul de la naftalină, într-un nou hype de zile mari.

Producător: EA • Publisher: EA • Termen: 07. 2007

Infernal



În **Infernal**, vom interpreta rolul unui agent al Iadului, trimis pe pământ pentru a aduna o colecție impresionantă de suflete.

Producător: Metropolis • Publisher: Eidos • Termen: 17. 04. 2007

Just Cause 2



După un succes nu tocmai răsunător înregistrat cu **Just Cause**, Io Interactive decide să testeze piața cu un sequel.

Producător: Avalanche • Publisher: Eidos • Termen: 2007

Kane & Lynch: Dead Men



Un third person action ce se laudă cu gameplay cooperativ, squad tactics, precum și alte elemente interesante.

Producător: Io • Publisher: Eidos • Termen: trim. IV 2007

Lara Croft Tomb Raider: Anniversary



Aceiași săni enormi, aceeași opulență, aceeași Lara cu care ne-am obișnuit până acum.

Producător: Crystal Dynamics • Publisher: Eidos • Termen: 2007

Lost



Celebru serial de televiziune **Lost** va primi din partea celor de la Ubisoft o... ecranizare virtuală.

Producător: Ubisoft • Publisher: Ubisoft • Termen: trim. IV 2007

Overlord



Cu un gaming de generație următoare, **Overlord** ne dă șansa de a alege între a fi răi... sau foarte răi.

Producător: Triumph • Publisher: Codemasters • Termen: 2007

Panzer Elite Action: Dunes of War



Două noi campanii și zece noi hărți pentru multiplayer - iată ce ne oferă acest add-on pentru **Fields of Glory**.

Producător: Deep Silver • Publisher: JoWood • Termen: trim. IV 2007

Red Ocean



Un Action ce se desfășoară sub apă, **Red Ocean** vrea să se folosească de toate elementele fizice pe care acest nou setting le oferă.

Producător: Collision • Publisher: ANACONDA • Termen: 02. 2007

Resident Evil 4



O misiune secretă, o locație undeva în Europa la fel de secretă, plus o fiică a președintelui care trebuie salvată.

Producător: Capcom • Publisher: Ubisoft • Termen: 2007

Savage 2: A Tortured Soul



Continuarea lui **Savage: The Battle for Newerth**, **A Tortured Soul** se laudă cu un sistem de combat mult îmbunătățit față de predecesorul său.

Producător: S2 Games • Publisher: • Termen: 2007

Shrek 3



Un nou episod din franciza celor de la Beenox, **Shrek 3** va fi, probabil, unul dintre acele jocuri pe care mai bine le eviți.

Producător: Beenox • Publisher: Activision • Termen: 2007

Spider-Man 3



Agilul erou Marvel decide că e timpul să se cațere din nou pe tot soiul de zgârie-nori și să-și salveze orașul din labele infractorilor.

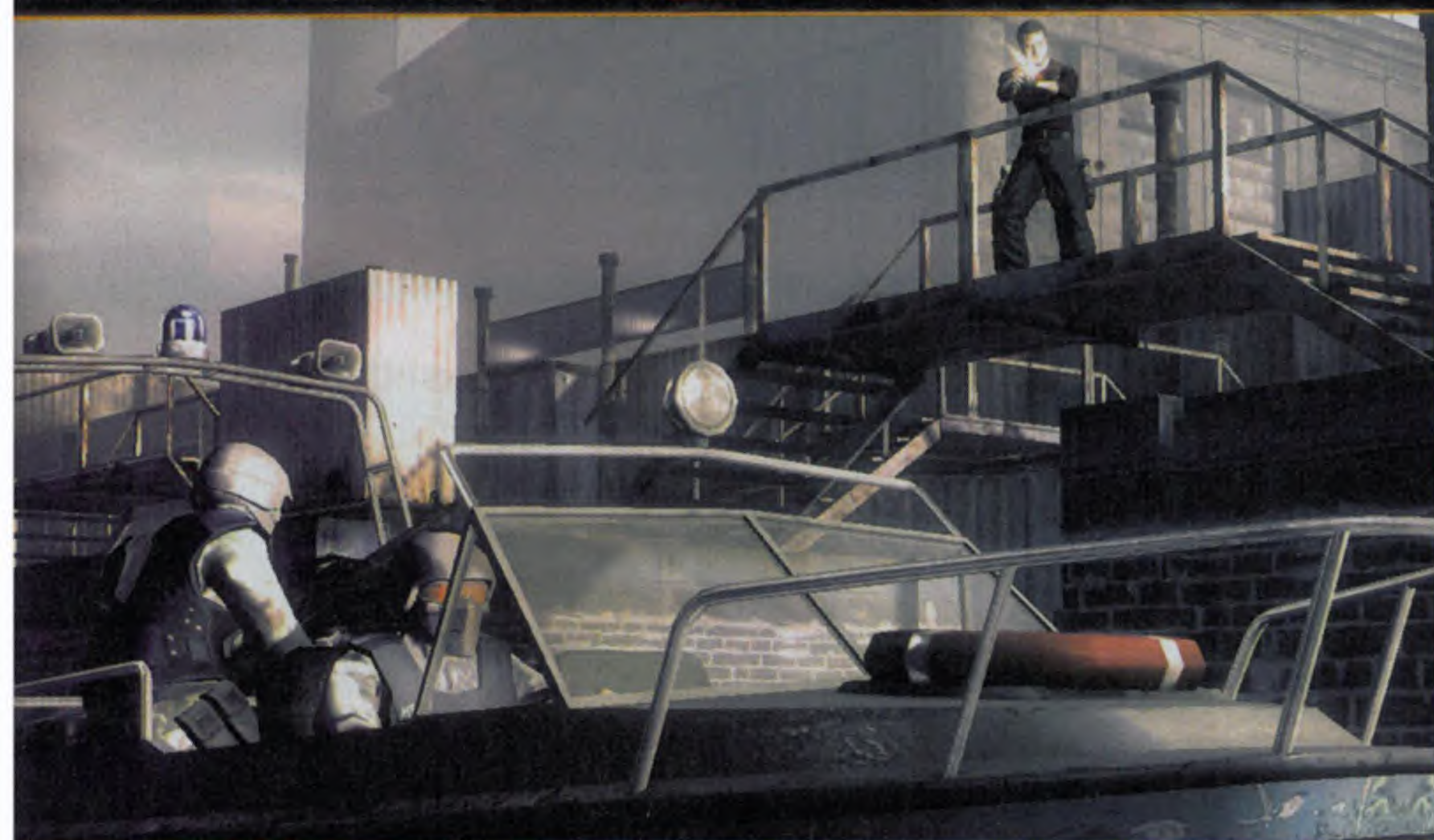
Producător: Activision • Publisher: Activision • Termen: trim. II 2007

Stranglehold



Chow Yun-Fat, și John Woo pun mână de la mână și produc un third person action plin de adrenalină.

Producător: Midway • Publisher: Midway • Termen: trim. II 2007



Ryan Lenox este un agent secret aflat în slujba Domnului și a societății secrete Etherlight. Pardon, a fost agent secret, pentru că momentan este concediat.

Devenit ținta atențiilor "amicale" ale foștilor săi colegi, Ryan nu mai suportă situația și se aliază cu adversarul său, diavolul însuși.

Asta este, foarte pe scurt, povestea acestui joc care combină idei religioase în scene de factură steampunk și SF de tip militar. Prima impresie, pe care ne-am făcut-o după ce am pus mouse-ul pe joc, este cea de clonă de **Max Payne** de tip SF cu perspectivă ? la **Resident Evil 4**. A

fost doar prima impresie... În joc nu progresezi aruncându-te cu capul înainte și trăgând în tot ce respiră în jurul tău, mișcându-te în figuri de bullet time.

Amicul Ryan, amplu dedicat răului, căci însuși dracu' te pune să uciți cât mai mulți oameni posibil, ca să te umple de mana și

energie, va avea la dispoziție o mulțime de arme, atât convenționale cât și neconvenționale. Pe lângă pistoale, mitraliere și shuriken, adevăratele staruri ale jocului sunt abilitățile cu care este dotat demonicul tău personaj. Pe măsură ce înaintezi în joc, vei descoperi puterile speciale ale lui

Ryan, care sunt și punctul forte al jocului. Dacă ții apăsată tasta dreaptă a mouse-ului preț de trei secunde poți să execuți un atac special asemănător unui fireball grație căruia poți depăși anumite obstacole și uciide adversari într-un mod foarte eficient.

Aspectul general al jocului

este foarte original. Dat fiind amestecul ciudat de religie și tehnologie, de exemplu, poți trage cu MP5 asupra unui călugăr care poartă o vestă antiglonț, și trebuie să te aștepti ca el să riposteze cu un shriken sau să ia la sniper din turnul unei biserici. Pe lângă atacurile speciale, te poți teleporta în diferite locații. Este foarte util, mai ales când ai de rezolvat unele puzzle-uri sau când trebuie să ajungi în spatele adversarilor fără să faci zgomot. Ca să nu îți complice viața în toiul unui schimb de focuri între călugări și acoliți asasi, poți recurge la izvoarele de mana prin utilizarea vederii demonice.

Hell's Bells

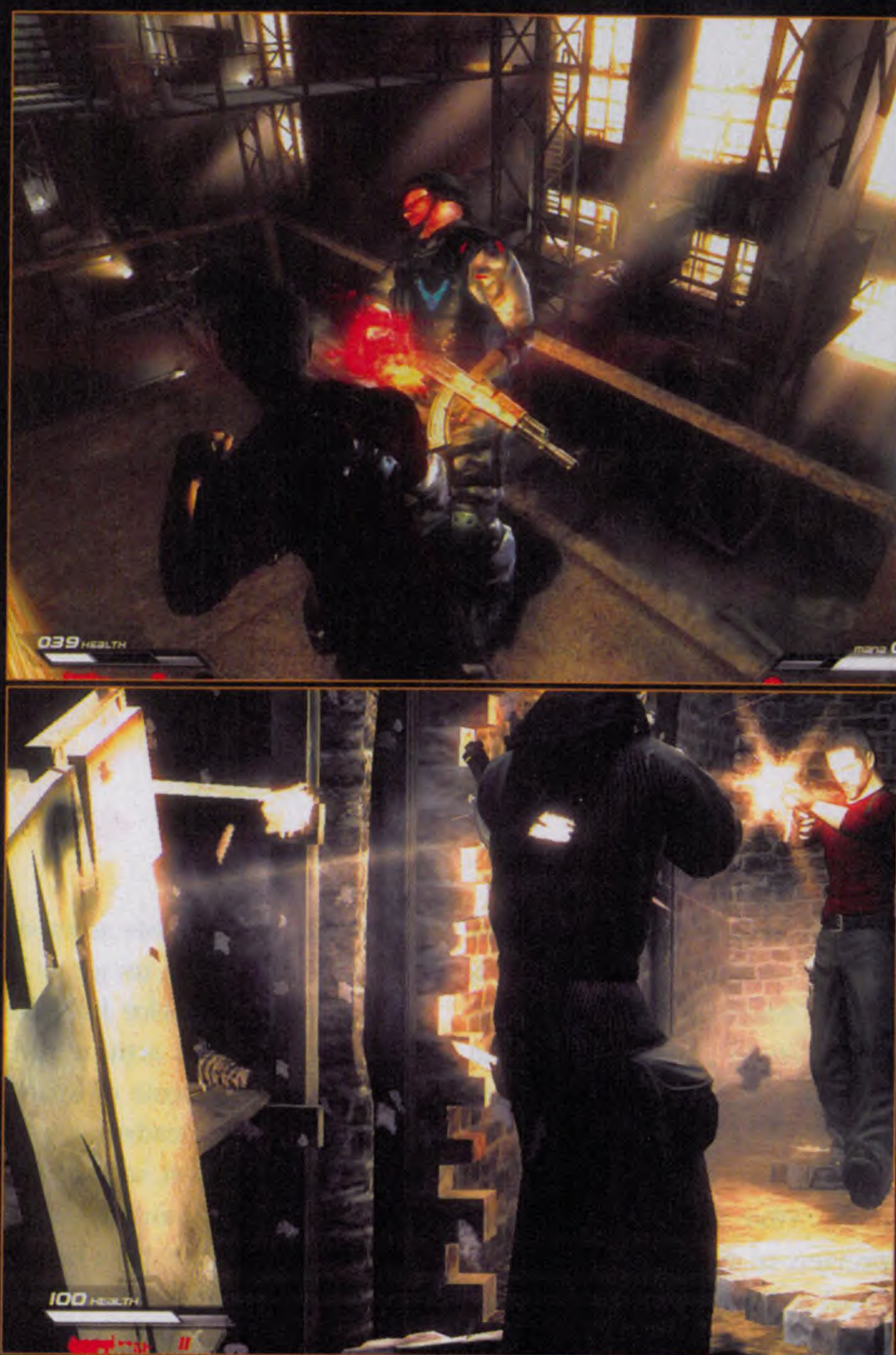
Infernal pare să aibă toate calitățile necesare ca să se impună ca surpriza action a primelor luni ale anului 2007. La această impresie contribuie și AI-ul: pe lângă că adversarii au un coeficient de inteligență decent, de multe ori vor ieși basma curată în urma unor manevre de flancare sau acoperire executate ca la carte. Așadar, nu este recomandată o abordare arcade a jocului.

Dar, ceea ce se poate vedea de la o poștă este excelenta realizare grafică. Exceptând faptul că este superb modelat, protagonistul este și foarte bine definit și plin de detalii. Tatuajele pe care le poartă sunt cel mai bun exemplu. Același lucru se poate spune și despre adversarii, în special despre boss-ii de final de nivel. Și animațiile sunt foarte bine realizate, mai ales în momentele stealth ale jocului, în care Lennox se așează în spatele unui zid, gata să-și răcească adversarul cu o lovitură precisă în moalele capului. Și efectele de particule și de lumină sunt de nivel înalt.

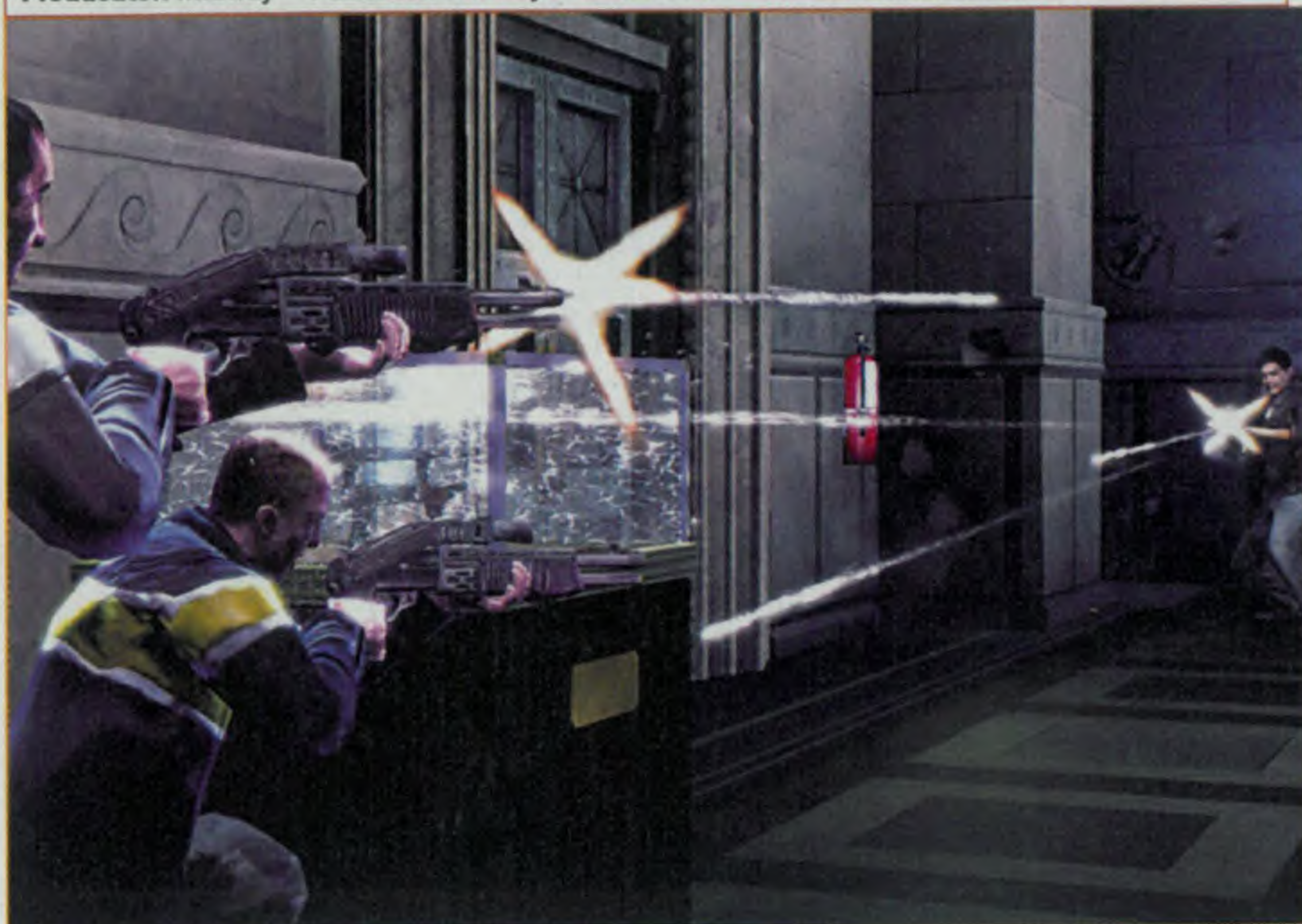
În concluzie, **Infernal** are toate actele în regulă ca să devină unul dintre titlurile action de top ale acestei perioade. Nu are un subiect banal, este chiar foarte politically incorrect, este variat, foarte distractiv și are o grafică bine făcută. În ediția următoare a revistei nu vom înfrupta din jocul celor de la Metropolis, care este pregătit să-și ia zborul către magazine.

RAFINEL

cipri@pcgames.ro



Producător: Midway Publisher: Midway Gen: Action Termen: trim. II 2007



Stranglehold

Stranglehold, sau, după spusele celor de la Midway, "Woo presents Stranglehold", promitea la data apariției primelor detalii să fie un sequel reușit al celebrului film din 1992, *Hard Boiled*, regizat de John Woo. După cum știți din preview-ul nostru anterior, regizorul se implică puternic în procesul de producție a jocului, fiind, din propriile sale declarații, un avid fan al fenomenului ludic. Pe lângă Woo, **Stranglehold** beneficiază de prezența scenică a lui Chow Yun Fat, acesta jucând rolul inspectorului de poliție Tequila.

După cum ne explică nenea Tony Rod de la Midway, ideea din

spatele acestui titlu este aceea de a crea, pe cât posibil, un joc ce să capteze esența filmelor lui John Woo. Știți voi, acea acțiune furi-bundă și o sumedenie de efecte speciale care se încadrează perfect în peisaj. Și cum, se știe bine, foarte multe jocuri au împrumutat aceleași concepte de-a lungul timpului, integrarea lui **Stranglehold** pe o piață atât de saturată poate deveni o provocare demnă de cei mai tari producători. Pentru a simplifica lucrurile și pentru ca gamerii să se adapteze cât mai repede la acest titlu, controlul va fi extrem de facil și ușor de asimilat - un lucru extrem de important în jocurile action, mai ales în jocuri care urmează a fi

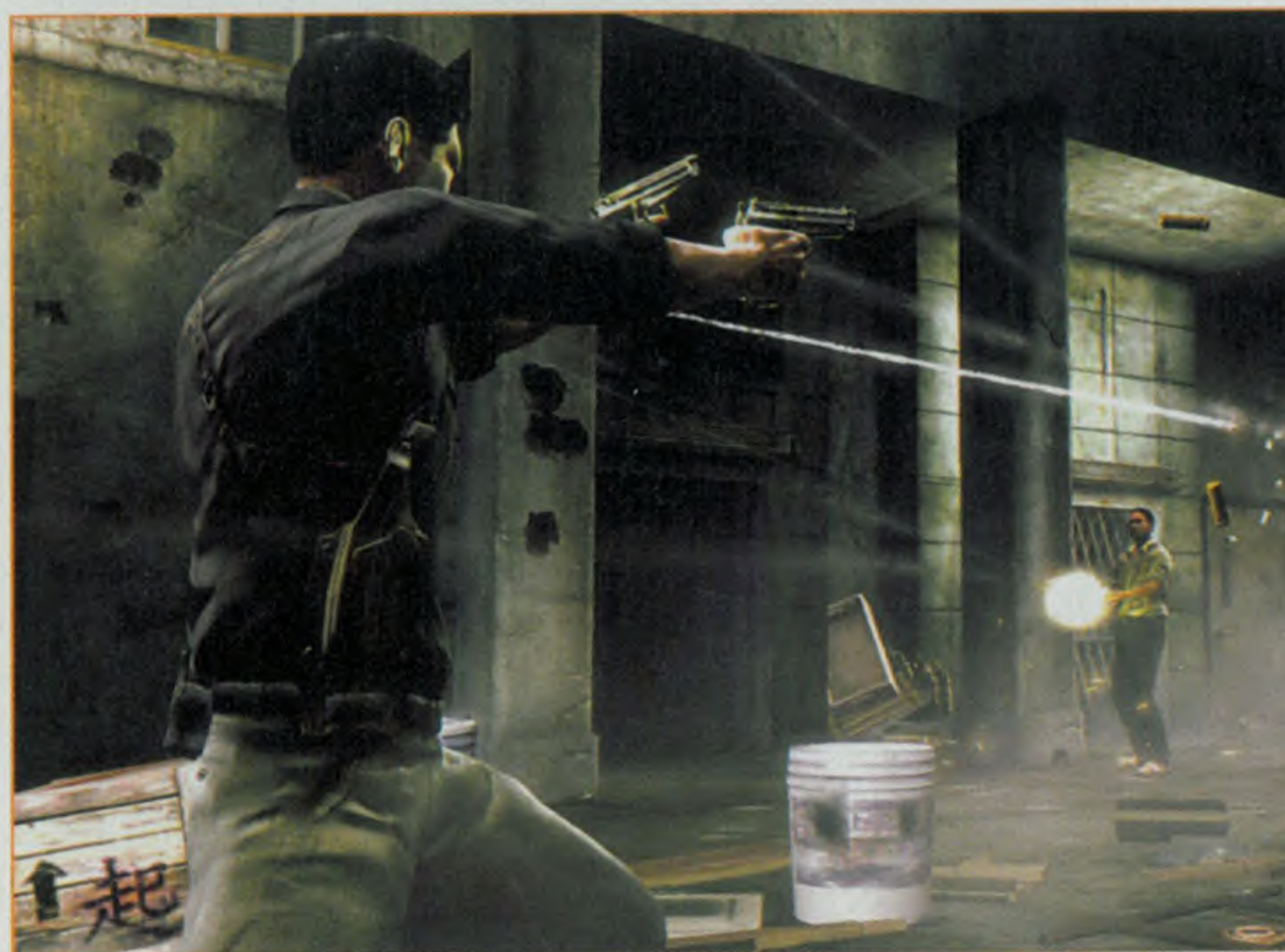
lansate pe mai multe platforme. Atât de facil încât, de exemplu, nu avem nevoie de comenzi speciale pentru a sări, a ne cățăra sau a deschide ușile, inspectorul Tequila făcând toate aceste lucruri în mod automat. Dacă vreți, în mod asemănător cu controlul din **Total Overdose**. Așadar, fie că ne vom afla într-un salon tixit cu scaune, mese, sticle răsturnate și alte accesorii specifice, fie într-un depozit plin de lăzi și butoaie, nu va trebui să ne facem griji pentru dificultatea manevrării personajului. Dintr-o perspectivă de gameplay, aceste camere sunt, practic, goale.

Primul rezultat al acestei abordări este faptul că ne putem con-

centra mai mult asupra bătăliilor - bătălii care se prezintă cum nu se poate mai bine. Folosindu-se de cele două pistoale din dotare, eroul nostru poate executa tot felul de mișcări, care mai de care mai exotice, poate sări în aer, declanșând elemente de slow motion atunci când inamicii se află în crosshair (exact ca în filmele regizorului) sau se poate folosi de pereți pentru a se rostogoli în cel mai "cool" mod cu putință, eliminându-și dușmanii... cu stil. **Stranglehold** promite multe, iar prezența lui Woo în spatele titlului ne poate garanta cel puțin că jocul va musti de adrenalină.

TULBUREL

paul@pcgames.ro



DINCOLO DE
AZEROTH...

LUPȚĂ până la nivelul 70,
și ți se va deschide o lume de
noi posibilități.

SURVOLEAZĂ frontiera întunecată
pe "mounts" înaripați
pe care îi controlezi.

STĂPÂNEȘTE
energiile mistice
ale rasei blood elf

O NOUĂ LUME TE AȘTEAPTĂ

DEZLĂNȚUE
puterea luminii
a noii rase
draenci



I A N U A R I E 2 0 0 7

12+

www.pegi.info

© 2006 Blizzard Entertainment, Inc. World of Warcraft este o marcă comercială înregistrată a Blizzard Entertainment, Inc. Toate celelalte mărci comerciale sunt proprietatea respectivilor lor deținători.
Importator și distribuitor în România: Best Distribution SRL, membru al RTC Holding, info@bestdistribution.ro, tel. 021-408.30.90

BLIZZARD
ENTERTAINMENT

Producător: Eden Publisher: Atari Gen: Action Termen: TBA 2007



Alone in The Dark 2007

În pat cu întunericul

Locul perfect pentru ca un producător să-și laude marfa ludică este (sau mai bine zis, a fost), cu siguranță E3-ul. Și cum **Alone in The Dark** este unul dintre cele mai așteptate titluri pentru 2007, Eden nu și-a neglijat fanii, prezentând presei de specialitate un preview exclusiv, compus atât din trailere pre-ran-date, cât și din gameplay footage.

Demonstrația de rigoare a început cu un mic rezumat al primelor zece minute din joc: aparent, Eden încearcă să facă titlul cât mai imersiv și mai realist cu putință (bineînțeles, în măsura în care un joc ce tratează subiecte paranormale poate fi realist), acordându-i personajului principal, Edward Carnby drept absolut de control asupra mediului înconjurător și asupra propriilor mișcări ale cor-

pului. Începutul jocului pare a fi unul clasic. Carnby este ținut prizonier de către un grup de indivizi dubioși și amenințatori, undeva într-un apartament părăsit și vai de capul lui. Această porțiune de gameplay se desfășoară dintr-o perspectivă first person și, din varii motive pe care încă nu le cunoaștem, întreg peisajul este tratat cu un blur puternic - personajul principal neputând, practic, vedea, decât niște contururi difuze. Dacă vreți, e un fel de blur din Vegas la puterea a cincea. După niscaiva hărțuire hollywoodiană, în care personajul nostru este târât cu forța de-a lungul unor coridoare întunecate, atributul paranormal al jocului începe a-și spune cuvântul. Crăpături misterioase încep a apărea pe tavan, deasupra lui Carnby, ca și când o creatură invizibilă ar distruge metodic cimentul, chiar dacă spărtura în sine pare a se deplasa într-o direcție neștiută, lăsând, în urmă, tavanul intact. Acest portret bizar produce, bineînțeles, panică în rândul infractorilor și, în mijlocul nebuniei, o

țevă de gaz explodează, toată clădirea fiind cuprinsă de flăcări.

Câteva momente mai târziu, crăpăturile reapar, în trombă, chiar în spatele unuia dintre băieții răi, clipă în care vision-ul lui Carnby devine, din nou, blurry - exact atunci când o creatură neidentificabilă își face maiestuoasă apariție, își flexează mușchii și face niscaiva curățenie printre criminali. Crăpăturile se apropie cu repeziciune de picioarele eroului nostru, care se vede instantaneu "tras" într-o sală aflată cu un etaj mai jos (o sală plină cu boilere, țevi, conducte, garduri de sârmă și alte ghidușii contondente. Luminile se sting, și tot soiul de umbre înspăimântătoare încep să se reflecte pe pereții aflați în flăcări. Ritmul cu care se desfășoară acest mic pasaj al jocului este extraordinar de bine realizat, iar producătorii ne-au asigurat că întreg jocul va "suferi" de același dinamism incredibil. Toate acestea, combinate cu o alternare a first-person-ului cu secvențe third person, nu poate oferi decât suficientă diversitate pentru a nu





ne plictisi (dacă am avea cum să ne plictisim).

Fizică: $E=mc^2$ pătrat

Alte două demonstrații de gameplay care ne-au fost puse la dispoziție se centrau mai mult pe elementele environment-ului, și modalitatea prin care acestea sunt introduse în mecanica jocului. Mai exact, cât de mult control ne permite **Alone in the Dark** să avem asupra acțiunilor lui Carnby. Și aici, totul pare promițător și bine pus la punct - și așa ar trebui să fie, deoarece, în asemenea cazuri, cele mai mici bug-uri de fizică pot transforma un joc promițător într-o experiență cum nu se poate mai frustrantă (exemplul ce îmi stă pe limbă este **Dark Messiah of Might and Magic**, joc care a reușit cu succes să evite asemenea probleme de gameplay, printr-o atentă grijă a producătorilor la detaliile tehnice). În prima parte, am văzut un Carnby ce gonea ca disperatul pe o stradă pustie, la bordul unui taxi împrumutat parcă din cimitirele de mașini Dacia. Puzzle-ul pe care a trebuit să îl rezolve a implicat, pe lângă niscaiva percutări ale sinapselor neuronale, și puțină muncă fizică - și la propriu, și la figurat. La un anumit moment

dat, drumul era blocat de un camion ce transporta o mașină distrusă. Pentru a-și face loc mai departe, personajul nostru a fost nevoit să coboare din taxi, să împuște rampa camionului ce susținea respectiva mașină, folosind un Desert Eagle, pentru ca apoi să se folosească de noul unghi al rampei pentru a trece mai departe. Dacă vrei, vom avea de-a face cu o sumedenie de puzzle-uri **Half-Life 2** style, ce implică o participare masivă a engine-ului fizic și al posibilităților acestora. Cea de-a doua demonstrație, venită parcă din versiunile ceva mai matinale ale jocului, ni-l înfățișează pe Carnby tot la bordul unei mașini, de această dată producătorii marșând pe utilitatea vehiculelor, pe lângă clasicul lor rol de transportare rapidă.

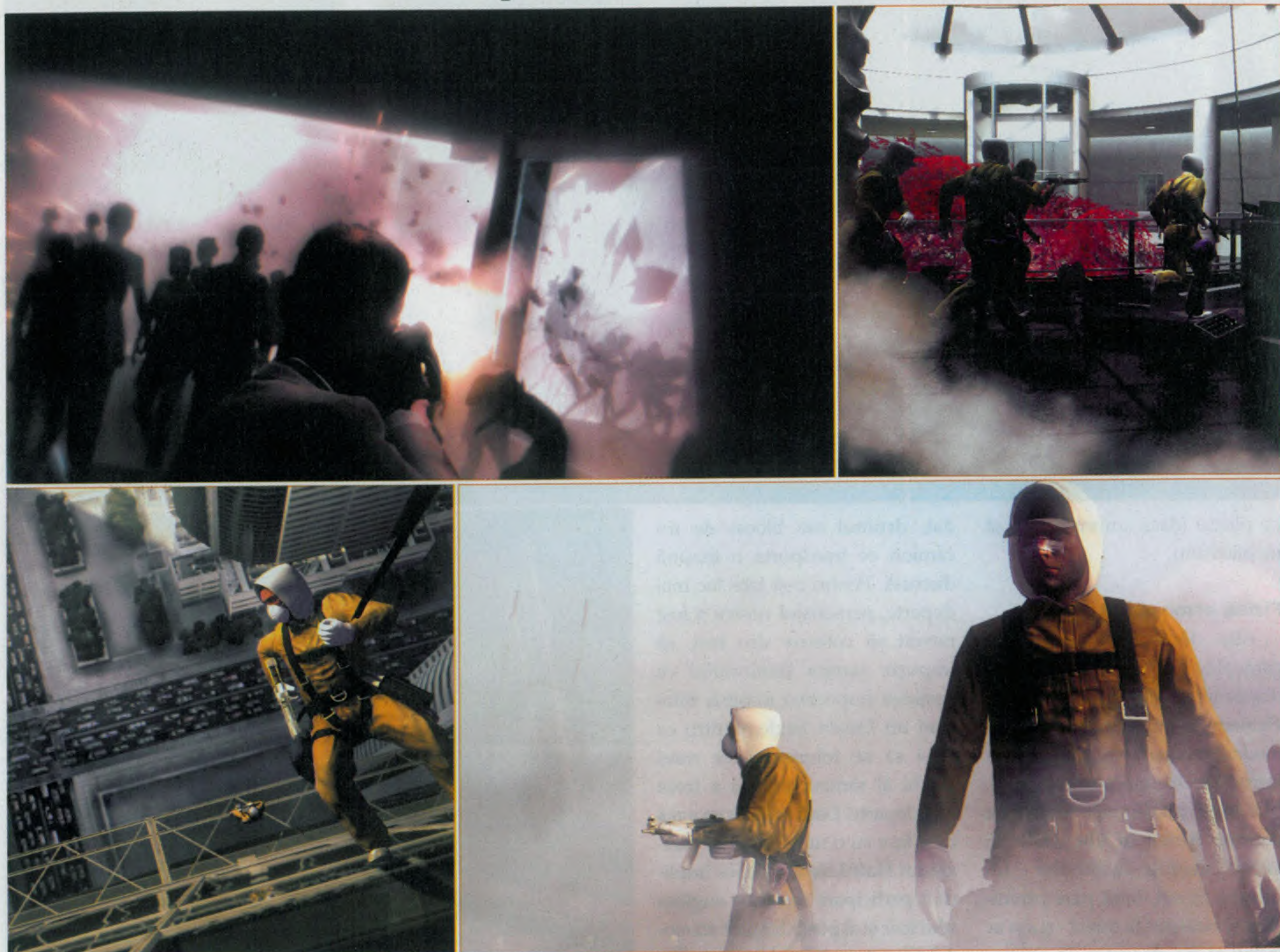
Per ansamblu, **Alone in the Dark** se anunță a fi un joc cu multe promisiuni. Cât de mult vor fi acestea respectate, nu putem vedea decât în versiunea finală, însă din ce ni s-a pus la dispoziție până acum, titlul arată bine. Încă un action de prestigiu, ce mai!

TULBUREL

paul@pcgames.ro



Kane & Lynch: Dead Men



Titul de față sosește tocmai din laboratoarele celor de la Io Interactive, aceiași producători responsabili pentru jocuri precum seria **Hitman**, sau **Freedom Fighters**. Cu o asemenea experiență în spate, nu ne putem aștepta decât la un action de calibru în care, spun ei, vom regăsi toate elementele de succes prezente până acum în titlurile menționate mai sus, plus una bucată storyline gloomy, cu un accent deosebit pus pe personajele principale și pe interacțiunea acestora cu mediul înconjurător.

Kane și Lynch constituie, probabil, una dintre cele mai ciudate perechi întâlnite în jocurile video, nu doar pentru că fac cunoștință

în circumstanțe dubioase, ambii fiind condamnați la moarte din diverse motive, ci și pentru că nu se prea înghit unul pe celălalt. Singurul lucru pe care cei doi îl au în comun este, se pare, faptul că au fost condamnați la moarte după ce membrii familiilor lor au murit în mod tragic. Povestea fiecărui personaj ne va fi dezvăluită odată cu evoluția firului epic central; tot ce știm până acum este că Lynch este un schizofrenic care se pare că și-a omorât soția în timpul unei crize de care nu își mai aduce aminte, iar Kane este un fost mercenar, considerat trădător de foștii săi camarazi de arme. Cei doi se văd nevoiți să lucreze împreună când, pe drumul spre eșafod,

sunt răpiți de o grupare de mercenari cunoscută sub numele de The Seven.

Intrând în pielea lui Kane, va trebui să ducem la bun sfârșit tot soiul de misiuni periculoase, în diverse locații ale lumii. În mod invariabil, vom fi însoțiți de Lynch (care poate fi controlat de un al doilea jucător în modul *cooperativ* al jocului), însă cei doi nu vor avea întotdeauna aceleași obiective. De exemplu, într-unul dintre nivelurile pe care producătorii ni le-au prezentat, Kane trebuie să se infiltreze într-un club de noapte din Tokyo și să răpească fiica unui periculos șef Yakuza, în timp ce lui Lynch nu i se dezvăluie nici un detaliu al misiunii,

și doar la sfârșit primește ordinul de a o sălta pe femeia inconștientă pe umăr și a-l urma pe Kane afară din club.

Overall, jocul de față se prezintă cât se poate de interesant. Combinarea (și îmbunătățirea) unor elemente cheie din celelalte titluri Io Interactive, plus introducerea modului *cooperativ*, în care două personaje diferite au de multe ori obiective diferite, va oferi acestui titlu o sănătoasă doză de rejucabilitate. Chiar dacă acest mod *coop* nu va suporta jocul online, producătorii iau în calcul implementarea altor tipuri de moduri pentru multiplayer.

TULBUREL
paul@pcgames.ro

COMANDĂ ACUM!

ABONAMENTE@MEDIACONTACT.RO

C U J O C F U L L
HARDWARE - SOFTWARE - JOCURI PC & CONSOLE - LIFESTYLE

nexti

CU

JOC FULL

SINGURA REVISTĂ

CARE-ȚI PREZINTĂ,
LUNĂ DE LUNĂ,

**JOCURI PENTRU
TOATE PLATFORMELE!**

**JOCURI
PC&CONSOLE
HARDWARE
SOFTWARE
LIFESTYLE**

PUMP IT UP, BRO'!



NOTA: IMAGINILE DE MAI SUS SUNT CU TITLU DE PREZENTARE!



RPG-ul din fundal și aventura molcomă

Mai toți fanii RPG-ului și-au petrecut anul pe care l-am lăsat în urmă așteptând trei mari titluri: **Oblivion**, **Gothic III** și **Neverwinter Nights 2**. Poate tocmai din cauza acestei așteptări și a speranțelor mari, fiecare dintre ele ne-a lăsat un gust dulce amar. După cum ați remarcat în ediția trecută, pentru redacția PCG cea de-a patra înfățișare a lui **The Elder Scrolls** s-a dovedit a fi cea mai bună. Chiar dacă se putea mândri cu cea mai bună optimizare și realizare, **Oblivion** a fost prea repetitiv după un anumit punct, iar vânzarea de obiecte neînsemnate pe bani a dăunat imaginii producătorilor. **Gothic III** s-a prezentat cu cea mai proas-

tă optimizare și, chiar dacă producătorii au rămas fideli primelor două episoade, de data aceasta mirajul nu a mai fost la fel. Ultimul a sosit **Neverwinter Nights 2**, care a făcut cel mai mare salt față de episodul anterior, încercând să îmbine tradițiile setului de reguli D&D cu elementele încercate de producători în **Star Wars: KotOR**. Anul acesta nu se anunță nici un titlu care să fie colosal, în schimb sunt titluri mai modeste, care nu ies chiar așa în evidență și care nu au parte de așa o publicitate. Cel mai așteptat este jocul celor de la BioWare, care a făcut deja furori pe Xbox. **Jade Empire** sosește pe PC cu un conținut îmbogățit și cu eliminarea

unor erori ale versiunii pe consolă. De asemenea, merită amintite **The Witcher** și **Two Worlds** care promet un gameplay plin de acțiune.

Nu vor lipsi nici hack'n'slash-urile printre care **Loki**, **Immortal Throne** (continuarea lui **Titan Quest**) sau **Legend: Hand of God**. **The Elder Scrolls** continuă anul acesta cu un add-on adevărat, mult mai bogat decât **Knights of the Nine**.

Din punctul de vedere al jocurilor de aventură nu ne putem aștepta la o schimbare prea mare. Titlurile anunțate până acum nu se ridică la nivelul marilor clasici, dar au potențialul de a potoli foamea din glandele aventurierilor

de fotoliu. **Penumbra** încearcă să ne atragă prin lumea sa macabră și plină de pericole cu sistemul de control inovator, care oferă o alternativă bătrânului point'n'click. **Overclocked** pare să urmeze calea deschisă de **Fahrenheit**, încercând să facă o autopsie naturii violente a omului. Gameplay-ul va îmbina elemente de acțiune palpitate cu elemente de aventură care-ți vor pune la încercare neuronii plictisiți. Pe lângă jocurile de aventură nu tocmai strălucite, va continua și seria **Sam & Max**, ai căror producători rămân din ce în ce mai des în pană de inspirație.

MONOGAM(E)

jacint@pcgames.ro

Cele mai așteptate RPG-uri ale anului 2007

Drakensang: The Dark Eye



Drakensang se vrea prima adaptare ludică a celui mai popular pen&paper german din ultimii zece ani.

Producător: Radon Labs • Publisher: Anasconda Games • Termen: trim. II 2007

Elder Scrolls IV: Shivering Isles



Legenda continuă cu peste 30 de ore de joc și cu un nou tărâm condus de Sheogorath, prințul daedric al nebuniei.

Producător: Bethesda Softworks • Publisher: 2K Games • Termen: trim. II 2007

Grotesque: Heroes Hunted



Grotesque prezintă lupta dintre bine și rău îmbinând elementele de RPG cu cele de aventură.

Producător: Schwarz Int. Cons. • Publisher: Cyanide Studios • Termen: trim. I 2007

Hard to be a God



Producătorii promit să ne arate cât de greu e să fii zeu prin intermediul unei povești non-lineare, cu patru finaluri posibile.

Producător: Bound Software • Publisher: Atari • Termen: trim. II 2007

Jade Empire: Special Edition



Bioware propune un nou RPG cu gust oriental construit în jurul artelor marțiale.

Producător: Bioware • Publisher: 2K Games • Termen: 03. 2007

Legend: Hand of God



Jocul promite să revoluționeze genul action RPG și să pună la încercare grea abilitățile fanilor hack'n'slash.

Producător: Master Creating • Publisher: Anasconda Games • Termen: trim. II 2007

Loki



Jocul te provoacă să salvezi lumea fiind un războinic nordic de temut, un iscusit luptător grec, un magician egiptean sau un șaman aztec.

Producător: Cyanide Studios • Publisher: Cyanide Studios • Termen: trim. I 2007

The Witcher



Pe jumătate magician, pe jumătate luptător antrenat să vâneze monștri, acum va trebui să salvezi lumea de distrugere.

Producător: CD Projekt • Publisher: Atari • Termen: trim. II 2007

Titan Quest: Immortal Throne



Add-on-ul lui Titan Quest ne conduce în sinistru lumea a lui Hades.

Producător: Iron Lore • Publisher: THQ • Termen: 03. 2007

Two Worlds



Two Worlds încearcă să ne impresioneze prin grafica sa și uimirea coregrafie a luptelor.

Producător: Iron Lore • Publisher: THQ • Termen: 03. 2007

Vampire Story



Chiar dacă nu se bazează pe regulile mascaradei, Vampire Story vrea să prezinte săngeroasele aventuri ale copiilor nopții.

Producător: Mayhem Studios • Publisher: neconoscut • Termen: trim. I 2007

Cele mai așteptate jocuri de aventură din 2007

CSI: Hard Evidence



Ubisoft promite un nou sistem îmbunătățit de adunare a probelor și noi mini-game-uri pentru fanii serialului polițist.

Producător: Telltale Games • Publisher: Ubisoft • Termen: 03. 2007

Limbo of the Lost



Un joc de aventură care promite suspans și mister, centrat în jurul căpitanului Benjamin Spooner Briggs care investighează cetatea sufletelor pierdute.

Producător: Majestic Studios • Publisher: G2 Games • Termen: 04. 2007

Overclocked



Jocul încearcă să analizeze natura violenței omului, mixând elemente de thriller cu elementele clasice de aventură.

Producător: House of Tales Entertainment • Publisher: Anasconda Games • Termen: 04. 2007

Penumbra: Overture



Penumbra promite pe lângă doza anuală de groază, un sistem de control revoluționar bazat pe mișcările mouse-ului.

Producător: Fictional Games • Publisher: Lobotom Entertainment • Termen: 03. 2007

Sherlock Holmes: The Awakened



Celebruul detectiv se întoarce să pună capăt crimelor comise de membrii cultului care-l venerază pe Cthulhu.

Producător: Frogwares • Publisher: Accaron • Termen: 02. 2007

Simon the Sorcerer 4



Cel mai neîndemănic vrăjitor din istoria jocurilor se întoarce pentru a face noi năzbății în lumea virtuală.

Producător: Silver Style Ent. • Publisher: neconoscut • Termen: trim. II 2007

Sinking Island



Benoit Sokal renunță la eroinele cu forme apetisante și începe o serie de jocuri de aventură în rolul principal cu detectivul Jack Norm.

Producător: White Bird Productions • Publisher: neconoscut • Termen: trim. II 2007

Producător: Bioware Publisher: 2K Games Gen: RPG Termen: martie 2007

Jade Empire: **Special Edition**



De ceva timp BioWare nu s-a remarcat cu nimic în domeniul jocurilor PC. Nici de data aceasta nu putem spune că a venit vorba de ei din cauza vreunui proiect nou sau original. Anul acesta după ce au întins-o mai ceva ca pe guma de mestecat, în sfârșit echipa legendară ne aduce adaptarea pentru PC a lui **Jade Empire**. Denumit **Special Edition**, portarea vrea să se revanșeze față de posesorii de PC pentru întârziere oferind în plus un conținut adăugit, texturi mai detaliate și un nou sistem de control (producătorii au promis că nu va fi nevoie de nici un fel de controller).

Diferența cea mai evidentă dintre versiunea PC și cea de Xbox este grafica. **Jade Empire SE** suportă rezoluții de până la 1600x1200 pixeli, lucru care a necesitat revizuirea texturilor folosite. Astfel designerii au îmbunătățit sau înlocuit 300 de texturi, pentru a păstra frumusețea lumii și pe rezoluțiile mai ridicate. Pe baza screenshot-urilor și secvențelor video văzute până acum, putem spune că varianta pentru PC arată într-adevăr mai detaliată.

Povestea jocului va rămâne neschimbată și va îmbia fanii RPG-urilor să se scufunde în lumea mitologiei asiatice. Chiar dacă avem de-a face cu un 3rd

person action RPG, atmosfera jocului este una cât se poate de diferită față de restul creațiilor Bioware. În loc de arme, armuri și magie, **Jade Empire** pune în scenă artele marțiale și misterele credințelor orientale. Imaginea pagodelor și a templelor budiste în care călugării războinici își beau ceaiul verde cel de toate zilele nu ar fi de ajuns ca **Jade Empire** să fie un succes și pe PC. Producătorii au redus timpii de încărcare a jocului și au reconfigurat întreg sistemul de control, pentru a corespunde tastaturii și mouse-ului. Aceste schimbări erau esențiale, deoarece avem de-a face cu un joc cu ritm alert în care trebuie să hack-uești din belșug. Pentru a-ți putea învinge oponentii, va trebui să utilizezi diferite stiluri de luptă, adesea fiind necesară trecerea rapidă de la unul la altul. Conținutul îmbogățit conține pe lângă două noi stiluri de luptă (unul de partea binelui și unul de partea răului) și un nou nivel de dificultate.

În scurt timp ar trebui să apară jocul și atunci vom avea ocazia de a vedea dacă îmbunătățirile aduse lui **Jade Empire** vor fi de ajuns pentru a cuceri simpatia fanilor.

MONOGAM(E)

jacint@pcgames.ro

Producător: CD Projekt Publisher: Atari Gen: RPG Termen: trim. II 2007

The Witcher

Teritoriile din nord, sau Nordling Realms, cum au fost ele descrise în romanele și povestirile lui Andrzej Sapkowski, sunt amenințate de o catastrofă inimaginabilă - cel puțin în viziunile lui Ithilinne. Proorocul elf, a prezis că lumea va fi distrusă de zăpada și gheața ce vor acoperi ținuturile nordului. Situația este înrăutățită de faptul că războiul cu imperiul Nilfgaard din Sud, a devastat populația nordului și a lăsat-o fără resurse. În mijlocul acestui haos apare un nou bastion al păcii, Ordinul Burning Rose. Cavalerii-călugări au o platformă electorală demnă de orice politician modern: promit pace și prosperitate și reunirea triburilor din nord sub același stindard. Reprezentanții ordinului susțin că sfârșitul lumii poate fi oprit numai de foc, al cărui cult îl propagă ca niște maniaci. Problema e că în viziunea lor singurii meniți să supraviețuiască catas-

trofei sunt doar Nordlings puri - celelalte rase să se descurce altcumva, fără ajutorul ordinului. Chiar în pofida discriminării, ordinul câștigă putere în regatul Aedrin, unde participă la luptele împotriva elfilor din Valley of the Flowers. În secret, ordinul vrea să pună stăpânire pe întreg ținutul locuit de elfi. În tot acest timp drumurile și satele sunt bântuite de monștri și creaturi despre care se credea că au dispărut de mult. Populația nordului este îngrozită și disperată. În aceste timpuri întunecate, te întorci la locul tău de baștină, Kaer Morhen. Vechea cetate Witcher a fost locul unde tu și ceilalți novici ați fost supuși unor antrenamente și mutații pentru a deveni vânători de monștri profesioniști.

În loc de odihnă îți este dat să-ți vezi casa atacată, urmând să pornești într-o călătorie pentru a salva lumea de cei care complotază împotriva ei.



Producător: Cyanide Studios Publisher: Cyanide Studios Gen: RPG Termen: trim. I 2007

Loki

Noul joc al celor de la Cyanide Studios se vrea a fi un tur al celor mai cunoscute mitologii ale lumii: nordicii, grecii, egiptenii și aztecii se vor prezenta cu câte un campion. Indiferent de campionul ales, va trebui să sari în ajutorul zeilor pe care aceștia îi venerază. Boss-ul cel mare și rău, pe care va trebui să-l învingi este Seth, maleficul zeu egiptean al întunericului. Până să ajungi la el, însă, vei avea de înfruntat "uneltele" sale, sarcină care te va purta prin diferite epoci și variate mituri. Cele peste 100 de tipuri de monștri vor fi

foarte diferite, atât din punct de vedere al mărimii și formei, cât și din punct de vedere al abilităților. Mai mult, pe parcursul călătoriei tale va trebui să participi la un puci sau două, pentru a înlătura zeii care-ți stau în cale. Producătorii promet nu doar că cei patru eroi vor fi într-atât de diferiți încât vor necesita stiluri de joc diferite, dar și un fir epic bogat care permite ca jocul să fie rejucat de nenumărate ori. În plus, se pare că **Loki** va avea și o parte multiplayer axată pe PvP.

MONOGAM(E)

jacint@pcgames.ro

Producător: Iron Lore Publisher: THQ Gen: RPG Termen: martie 2007

Two Worlds



Lumea s-a schimbat când Aziraal, zeul războiului, a fost răpus într-o bătălie aproape uitată deja. După ce și-au pierdut conducătorul divin, hoardele de orci au fost forțate să se retragă în pustietatea din sud. Ceilalți zei nu au avut însă încredere în muritori și au păstrat se-

cretă locația mormântului lui Aziraal, pentru a menține pacea fragilă între rasele civilizate și hoardă. Echilibrul se clatină însă după ce o echipă de mineri dwarfi a descoperit un templu dedicat unui zeu anonim. Cele mai puternice facțiuni ale lumii văd acum șansa de a fi descoperit mormân-

tul lui Aziraal, începând astfel o luptă tăcută care poate duce la izbucnirea cruciadei împotriva hoardei. Adevăratul pericol zace însă în altă parte și amenință cu distrugerea uneia dintre cele două lumi. Personajul principal căruia destinul i-a rezervat o soartă măreață este un vânător de

recompense care-și caută sora. El se implică într-un joc de interese care-l depășește și ale cărui reguli trebuie să le deslușească cât mai repede dacă vrea să supraviețuiască acestei încercări.

Producător: Burut Software Publisher: Atari Gen: RPG Termen: trim. II 2007

Hard to be a God



Hard to Be a God este un RPG bazat pe romanul omonim al fraților Stru-gatsky. Încercând să rămână fide-li atmosferei romanului (nu neapărat și firului epic), producătorii vor să îmbogățească gameplay-ul de RPG cu elemente de aventură și de spionaj. Eroul principal este absolventul unei școli medievale de servicii secrete, iar misiunea lui constă în infiltrarea în regatul Arcanar, un stat anarhic independent. Personajul, al cărui control îl vom prelua, este un profesionist desăvârșit care a primit cea mai bună educație marțială și diplomatică. Nici abilitățile înnăscute nu sunt neglijabile, spionul

nostru fiind mai puternic, mai inteligent și mai viclean decât întreg Arcanarul. James Bond-ul nostru medieval se va confrunta însă cu niște probleme, pentru rezolvarea cărora educația sa avansată nu-i va fi de nici un folos. Rasa pământească superioară planuiește desfășurarea unor experimente în această lume. Una dintre uneltele necesare acestor studii este tocmai agentul nostru care are acces la niște tehnologii ultraavansate, în urma acceptării noii misiuni. În lumea subdezvoltată în care trăiește, el dobândește puteri aproape divine. De aici începe complicata poveste nelineară, care dezvoltă firul epic al

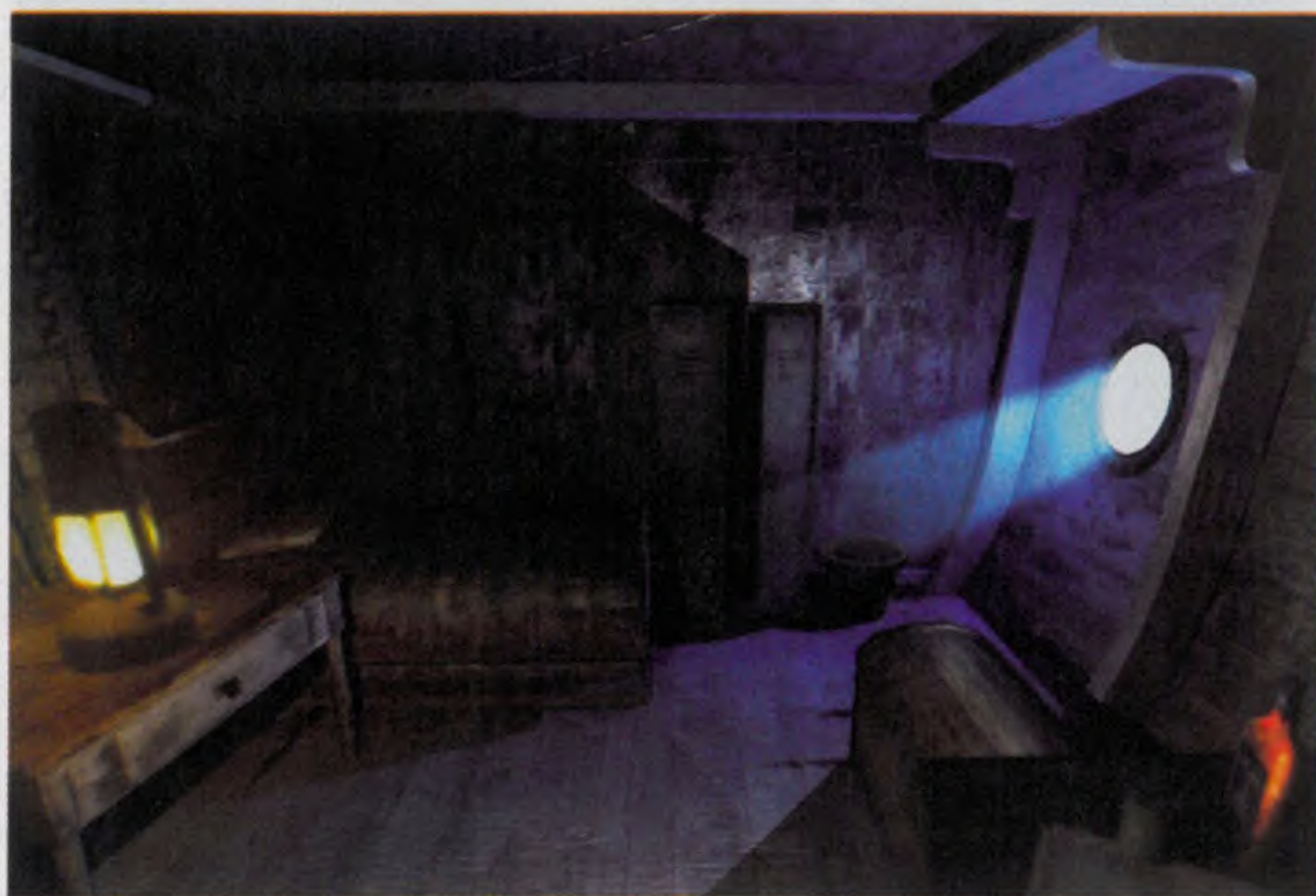
romanului, oferind cinci finaluri alternative. Printre promisiunile producătorilor se mai numără o lume de joc care va evolua împreună cu personajul principal, nenumărate linii de dialog, un sistem de abilități SF care să înlocuiască obișnuita magie, un sistem de luptă în timp real cu nenumărate combo-uri și mișcări speciale, diverse NPC-uri și personaje active care să ți se alăture party-ului. Din păcate, trebuie să așteptăm pentru acest joc deosebit de promițător până în al doilea al trimestru al anului în curs.

MONOGAM(E)

jacint@pcgames.ro

Producător: Frictional Games Publisher: Lexicon Ent. Gen: Adventure Termen: martie 2007

Penumbra: Overture



Producător: House of Tales Ent. Publisher: Anaconda Games Gen: Adventure Termen: aprilie 2007

Overclocked

Overclocked nu va fi un simplu joc de aventură. Producătorii vor să realizeze un thriller psihologic prin care să analizeze natura violenței umane.

În centrul povestirii se află un psihiatru, David McNamara, și cinci dintre pacienții săi. Intrând în pielea lui McNamara, va trebui explorezi New York-ul zilelor noastre, în încercarea de a dezlega misterul care-i unește pe cei cinci pacienți ce suferă de amne-

zie. Din păcate, atât producătorul cât și publisher-ul au fost zgârșiți în ceea ce privește detaliile jocului.

Producătorii nu sunt niște newbies în domeniu, ei fiind reponsabili și de comiterea lui **The Moment of Silence**. Dacă totul merge conform planurilor, în aprilie vom vedea cum se prezintă **Overclocked** care, după părerea unora, calcă pe urmele lui **Fahrenheit**.

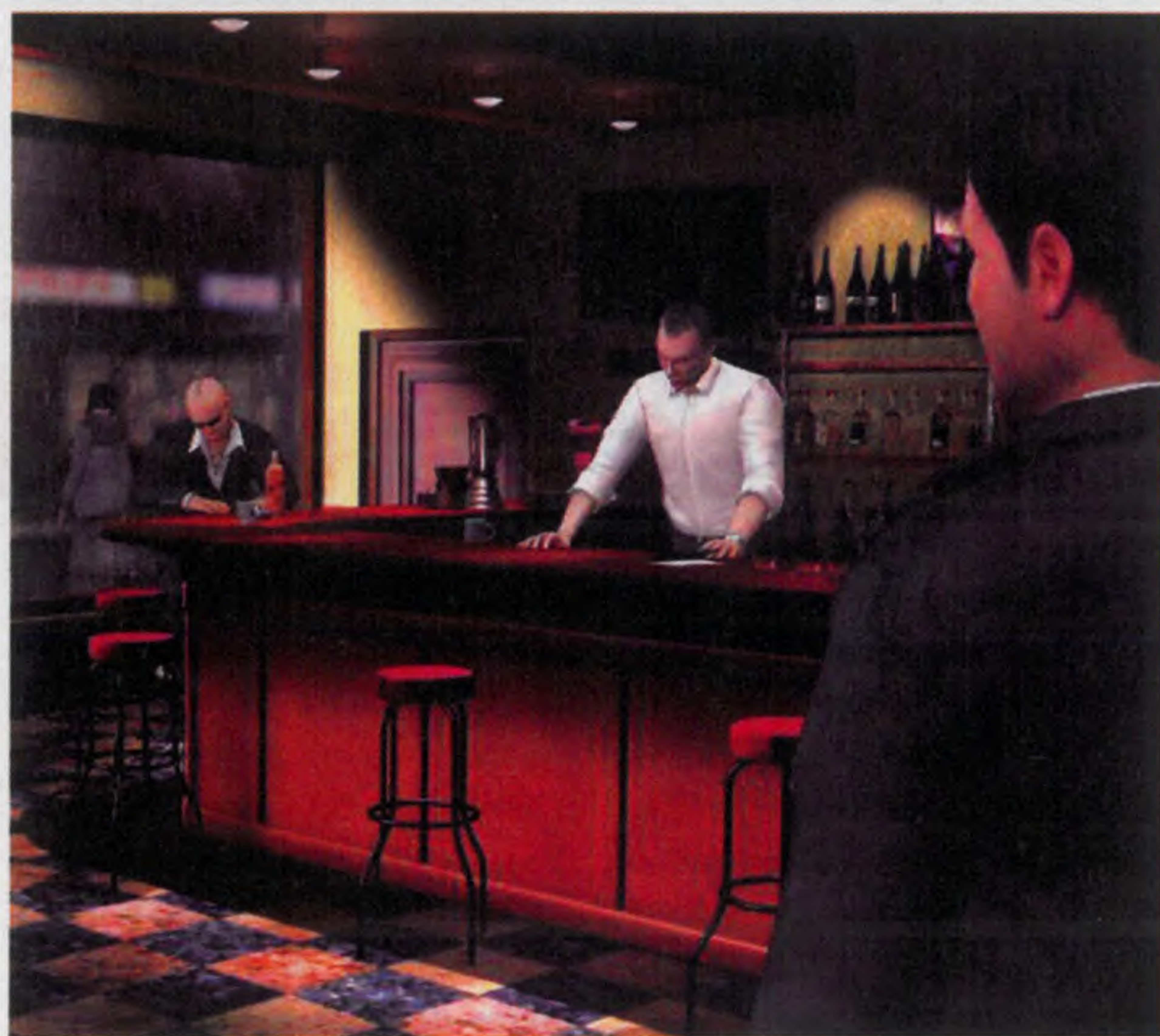
Producător: White Birds Productions Publisher: necunoscut Gen: RPG Termen: trim. II 2007

Sinking Island



Dezvoltat de suedezi de la Frictional Games, **Penumbra: Overture** se vrea un joc de aventură first person care, pe lângă elementele de acțiune încorporate, se laudă cu un fir epic captivant și cu o libertate aproape totală. Folosindu-te de intuiție și de punctele de sprijin ascunse prin joc, trebuie să descoperi trecutul misterios al protagonistului. Primul episod se desfășoară într-un laborator secret subteran din Groenlanda. Trezindu-te confuz și fără prea multe

amintiri, aparent fără nici o altă ființă vie prin preajmă, va trebui să scapi din această capcană. Conform promisiunilor producătorilor din joc vor lipsi dialogurile directe, în laborator așteptându-te doar creaturi periculoase. Sursele tale de informație vor fi diferitele transmisii radio, respectiv notițele și cărțile pe care le vei găsi. **Penumbra** nu se bazează pe violență, oponentii vor fi deosebit de greu de învins. Cheia jocului rămân inventivitatea și capacitatea de adaptare.



După nereușita lui **Paradise**, se pare că Benoît Sokal, renunță la aparițiile feminine atrăgătoare (cel puțin pentru moment) și se apucă de ceva mai serios. **Sinking Islands** este primul episod al unei serii de aventură care îl are în centru pe detectivul Jack Norm. Aventurile copoiului privat de vârstă mijlocie ne duc pe o insulă tropicală ce se scufundă literalmente sub greutatea hotelului colosal care a fost ridicat pe ea. Multimiliardarul proprietar al hotelului este ucis și lui Norm îi revine sar-

cina de a găsi criminalul printre cei 10 suspecti de pe insulă. Diferența față de un roman clasic Agatha Christie trebuie căutată în condiția insulei: îți vor sta la dispoziție doar trei zile pentru a descoperi adevărul. Trebuie să te grăbești însă, deoarece cu fiecare zi care trece mai multe probe devin pradă valurilor mării. În cel de-al doilea trimestru al acestui an vom vedea cum se prezintă în practică ideea de investigație contra cronometru a lui Sokal.

MONOGAM(E)

jacint@pcgames.ro



Jocurile pe asfalt, aer, apă sau gazon

După un grațios an 2006 cu surprize plăcute ca **GTR 2** sau **GTI Racing**, noul an nu vrea să se lase mai prejos și ne bombardează cu titluri precum iminentul **Test Drive Unlimited**, apărut deja pe Xbox360. Nu cu mult în spatele lui, **Colin McRae: DIRT** ne privește periculos din

noroi, gata să sară cu pneurile peste noi. Dacă e să punem în balanță și arcade-urile, atunci nu ne va fi rușine să ne prezentăm cu **Driver: Parallel Lines**, **Adrenalin 2** sau **Sega Rally**.

Pe cei care încă mai au la inimă acea senzație de fun brutal cu miros de **Carmageddon**, 2007 îi

va binecuvânta cu **Earache: Extreme Metal Racing**, joc supraîncărcat de hemoglobină virtuală.

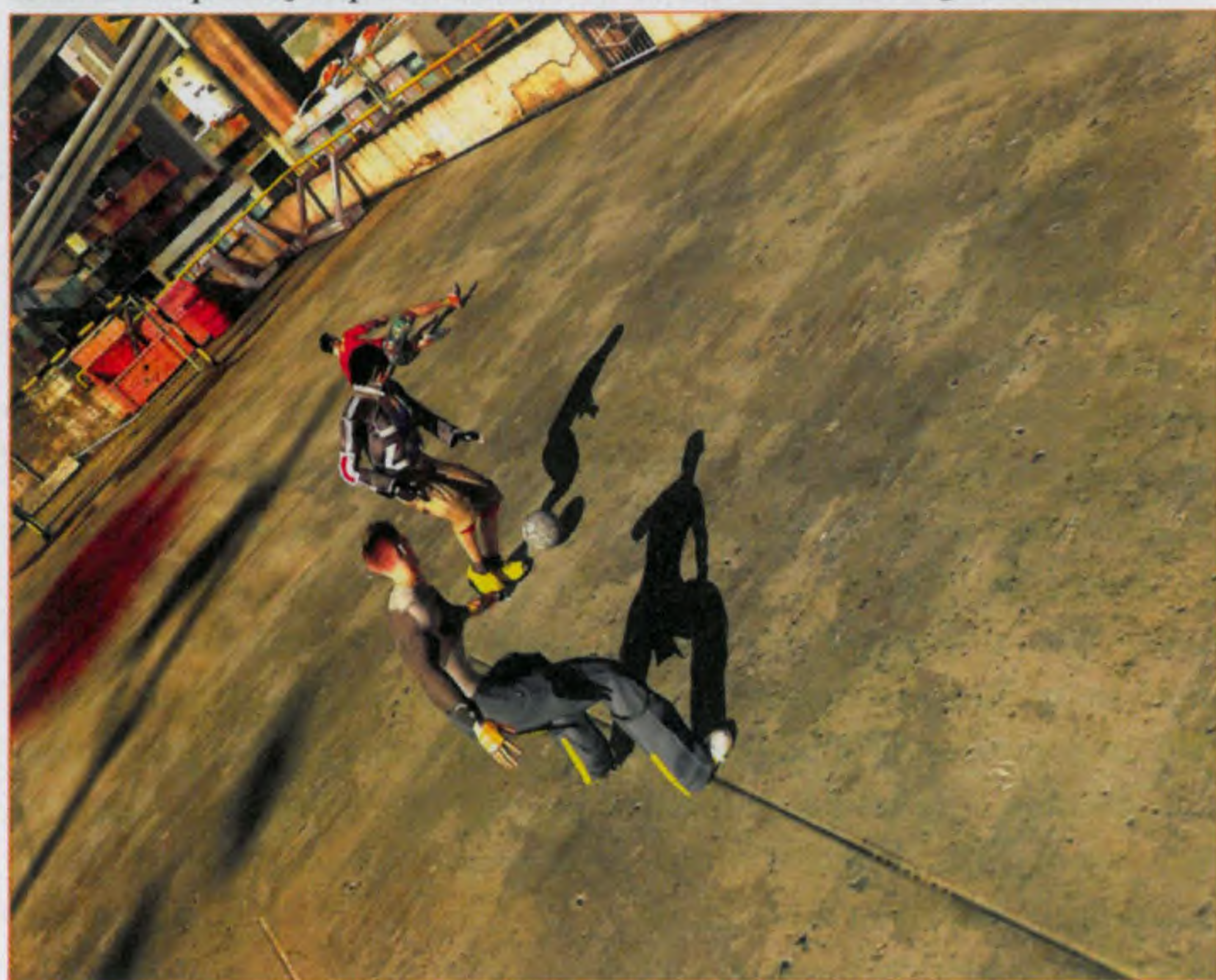
În caz că parașuta de rezervă va fi în stare de funcționare, vom putea urca la bordul celor mai impresionante aparate de zbor ce se urmează să decoleze în decursul acestui an. De la mioriticul **Blazing Angels: Secret Missions**, sau **Attack on Pearl Harbour**, situate temporal în al doilea război mondial, până la asiaticul **Whirlwind of Vietnam: UH1** sau europeanul **Storm of War: Battle of Britain**. Adăugând în ecuație și detaliul minor de nefuncționare a parașutei, putem ateriza în apele Atlanticului, pe urmele lui **PT Boats**, sau în apele Pacificului, la vânătoare după **Silent Hunter IV: Wolves of the Pacific**. Aceste două jocuri promit să fie de calibrul mare în ograda lor, așa că 2007 se anunță a fi de calitate și în ce privește simulatoarele.

Nici cei ce preferă iarba verde, fie ea și artificială, nu vor fi ignorați de acest an impar. Cum ne-a obișnuit în ultimii ani, EA ne va pune în brațe un nou joc **FIFA** și un **NHL** cam în perioada în care se numără bobocii. Tot de la EA avem o apariție mai apropiată, aceasta ocupându-se de partea tehnică a fotbalului, și anume **FIFA Manager 07**.

Cei de la NC Soft nu se sfiesc să încerce lucruri noi, așa că vor apărea pe piață cu **Soccer Fury**, un joc de fotbal de tip stradal axat destul de mult pe multiplayer. Lăsând zgura, cimentul, suprafața sintetică și iarba pe ultimul loc, Sega ne pregătește un **Virtua Tennis 3** cu o grafică destul de aproape de realitate.

Faceți mișcare în 2007, fraților, pentru că sănătatea voastră depinde de asta!

REMUSH



Cele mai așteptate jocuri de Racing/Sport/Sim în 2007

Adrenalin 2 - Rush Hour



Adrenalin 2 se va desfășura pe străzile Moscovei unde nu vor lipsi camagiul de metal și cascadoriile.

Producător: Gaijin Entertainment • Publisher: IC Company • Termen: TBA

Attack on Pearl Harbor



Care eveniment istoric nu a fost introdus și în industria de jocuri video? 3D People doresc a reda cât mai bine ziua de teroare pe care au simțit-o americanii în paradisul hawaian.

Producător: 3D People • Publisher: Legendo Entertainment • Termen: trim. I 2007

Blazing Angels: Secret Missions



Deși primul **Blazing Angels** nu a rupt gura nimănui la data apariției (în afară de scenele de luptă), a doua parte dorește să își depășească precursorii în primăvara acestui an.

Producător: Ubisoft • Publisher: Ubisoft • Termen: 30. 03. 2007

Bus Driver



Bus Driver dorește a fi o plimbare relaxantă prin universul ludic. Dacă sunteți curioși prin ce nervi trece un șofer de autobuz, atunci acesta va fi jocul pentru voi.

Producător: SCS Software • Publisher: N/A • Termen: trim. I 2007

Colin McRae: DIRT



Noul **Colin McRae: DIRT** are la bază un engine nou-nouț pe nume Neon și dorește să aducă o completare la și așa reușita rețetă de simulator și realism.

Producător: Codemasters • Publisher: Codemasters • Termen: 2007

Driver: Parallel Lines



După o trilogie care a început demențial pe PC, a continuat acceptabil pe Playstation, și sfârșit de toată jena din nou pe PC, **Reflections** plănuiesc să își spele greșelile anul acesta, când partea a patra va fi lansată.

Producător: Reflections • Publisher: Ubisoft • Termen: 30. 03. 2007

Ducati World Championship



Lexicon au pus mânuțele la muncă și se străduiesc să ne aducă un simulator în toată regula pentru cei pasionați de monștri pe două roți.

Producător: Lexicon Entertainment • Publisher: Artematica • Termen: TBA 2007

Earache Extreme Metal Racing



De această dată, head-bangerii au prioritate pe pistele extrem de sângeroase (și chiar infernale) ale lui **Earache Extreme Metal Racing**.

Producător: Data Design • Publisher: N/A • Termen: 30. 03. 2007

FIFA Manager 07



Controlul este totul în lumea fotbalului. Iar această progenitură a celor de EA va vrea să ne demonstreze exact acest lucru. Aici ne vom putea încerca skill-urile de a deveni un adevărat magnat în industria sportului rege.

Producător: EA Sports • Publisher: EA • Termen: 2007

Rail Simulator



Dacă până acum nu v-ați simțit demiurgii CFR-ului, uite că veți putea pași în lumea lui **Rail Simulator**, un concurent de nădejde pentru Sid Meier în ceea ce privește croșetatul de cale ferată.

Producător: Kuju • Publisher: EA • Termen: TBA

Sega Rally Revo



Dacă pofta de viteză nu ne-a fost satisfăcută de ultimele jocuri de curse, rallyul celor de la Sega țintește exact spre setea noastră cândva în acest an.

Producător: Sega • Publisher: Sega • Termen: 2007

Silent Hunter IV: Wolves of the Pacific



Pasionații navelor de război vor avea o surpriză plăcută în luna martie, deoarece vânătorul tăcut se apropie cu pași repezi spre PC-uri.

Producător: Ubisoft România • Publisher: Ubisoft • Termen: 16. 03. 2007

Soccer Fury



Dacă e NC Soft, e axat multiplayer. Nici fotbalul nu face excepție aici, **Soccer Fury** fiind un arcade de fotbal ce se lasă foarte așteptat de cei ce vor o adevărată bătălie a picioarelor.

Producător: Digital Legends Entertainment • Publisher: NC Soft • Termen: trim. I 2007

Storm of War: Battle of Britain



Un război aerian seamănă cu aproape oricare altul, de data aceasta, aici ni se promite și feeling de război, undeva mai aproape de nori.

Producător: Ubisoft • Publisher: IC Company • Termen: TBA

The Sims 2: Seasons



Sper din tot sufletul că nu mai este țipenie de om care să se mire la vederea încă unui add-on pentru unul din cele mai bine vândute jocuri de până acum. Prin martie vom fi zei cu mouse-ul în mână.

Producător: EA • Publisher: EA • Termen: 2. 03. 2007

Virtua Tennis 3



Sega se laudă cu un frumuseț joc de tenis ce dorește să ne uimească cu o grafică "foto-realistă" și cu o gamă largă de jucători cunoscuți pe mapamond.

Producător: Samo Digital • Publisher: Sega • Termen: 03. 2007

Whirlwind of Vietnam: UH1



De data asta vom putea să mirosim napalmul de la înălțime într-un joc de război care vrea să ne aducă cu picioarele pe pământ.

Producător: G5 Software • Publisher: IC Company • Termen: TBA

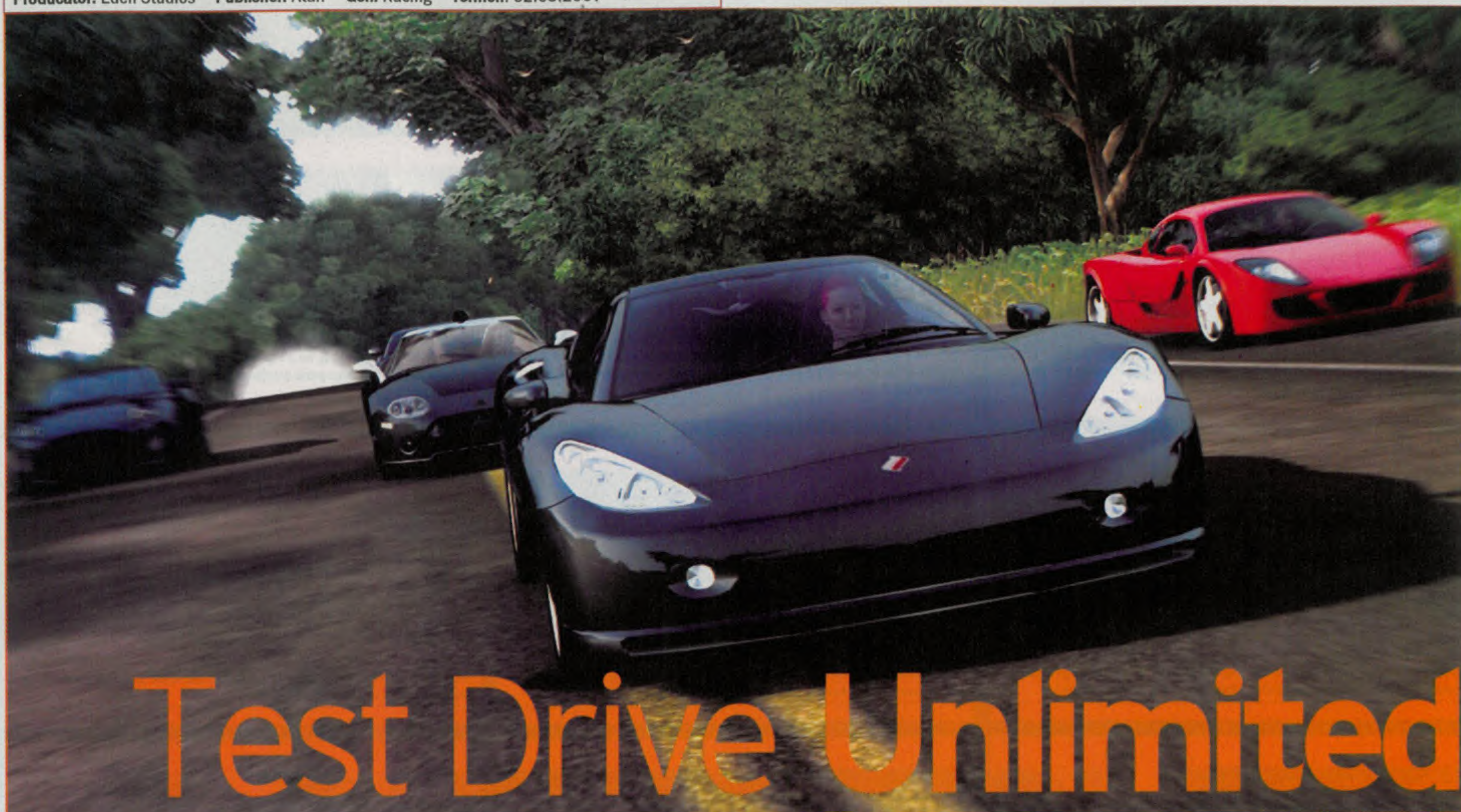
Xpand Rally Xtreme



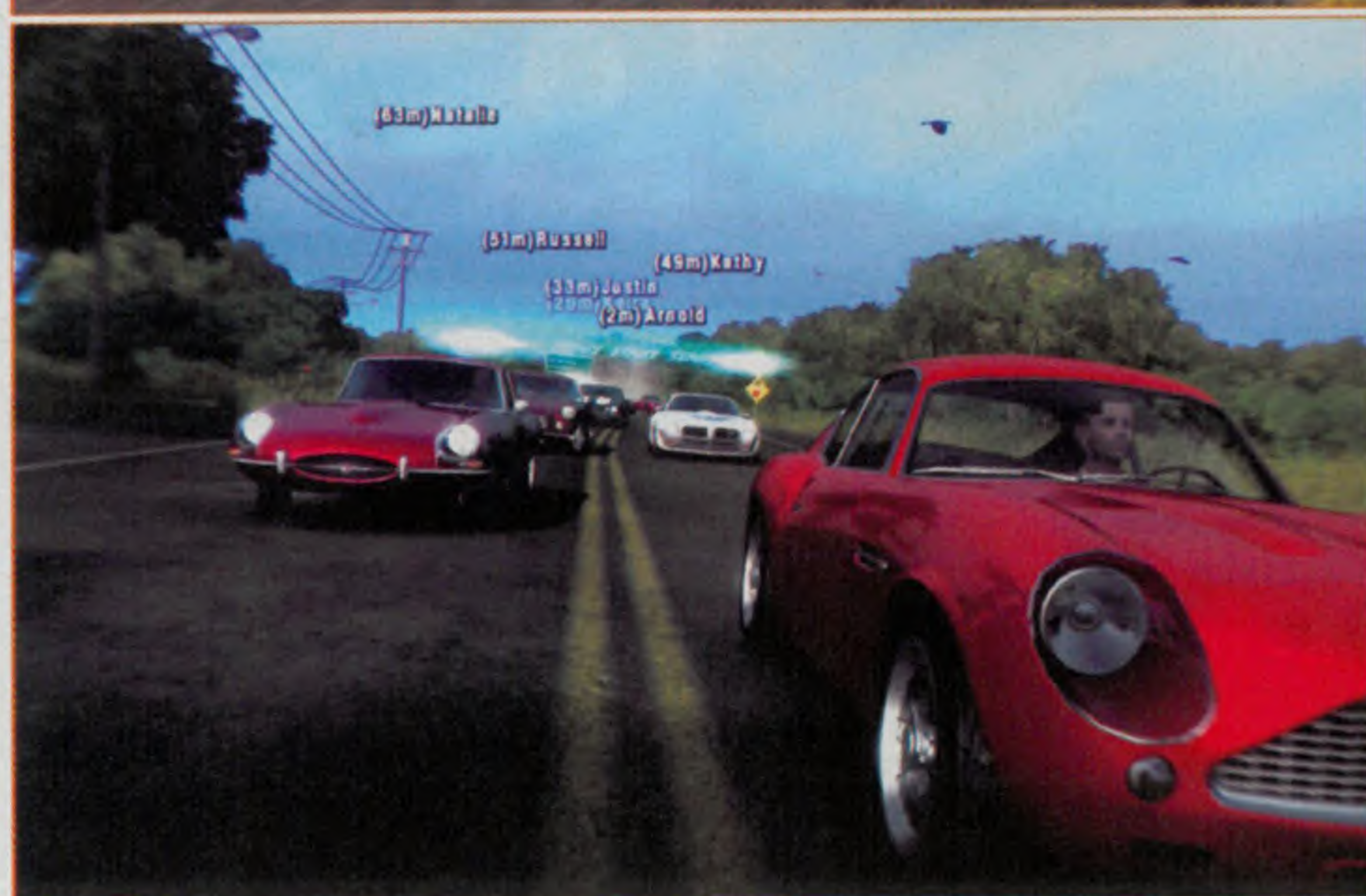
Xpand Rally Xtreme este continuarea laudatului **Xpand Rally**, care trata cursele de rally cu seriozitate, punând în prim plan tot ceea ce ține de elementele periculoase ce pot apărea în aceste tipuri de curse.

Producător: Techland • Publisher: TBA • Termen: TBA

Producător: Eden Studios Publisher: Atari Gen: Racing Termen: 02.03.2007



Test Drive Unlimited



Bănuiesc că anunțarea a 16.000 km de șosea Hawaiană poate să gâdile în mod plăcut timpanul unui fan Test Drive. Apărut nu demult pe Xbox 360, jocul a făcut furori pe consola Next-Gen a Microsoft. Francezii de la Eden Entertainment lucrează din greu la adaptarea acestui hit pentru PC.

Ca să fie siguri că varianta de PC a lui **Test Drive Unlimited** iese fără probleme de gameplay sau armate de bug-uri, Atari a deschis de curând un open-beta ca să testeze capacitățile tehnice ale puișorului.

De ce o atât de mare curiozitate, grijă și atenție din partea pro-

ducătorilor? Pentru că noul plod **Test Drive** beneficiază de toate delicatesele grafice disponibile la ora actuală și, în mod cert, va pune configurația noastră la cules de bumbac. Scopul producătorilor este de a aduce același nivel calitativ pe toate platformele. Varianta pentru PS2 va fi lansată deodată cu cea pentru PC, respectiv varianta PSP, care mai are vreo 2-3 luni până va vedea lumina drive-ului UMD. Lucrurile pe care **Test Drive Unlimited** le aduce ca noutăți sunt extrem de puține, și acelea, la rândul lor, sunt upgradata față de versiunile anterioare. Bravo lor pentru asta, căci așa măcar nu o iau pe alte

poteci și nu denaturează seria!

Primul ar fi noul sistem de vision TrackIR direct din cockpit-ul nostru, adică unghiul vizibilității noastre este exact acela pe care îl avem în viața reală, când suntem la volan și întoarcem capul. Desigur, puhoiul de 90 de mașini cu licență nu lipsește dintr-un asemenea titlu, la fel modul multiplayer ce poate fi străbătut în lung și în lat de până la 8 jucători în același timp, precum și restul găselnițelor de ranking online ce apar aici. Tabloul nu poate fi complet fără posibilitatea de a-ți upgrada bolidul cu părți componente direct din catalogul firmei producătoare respective, tunin-

gul aici fiind destul de complex, de exemplu capacitatea de a ne monta până și geamuri electrice sau casetofon. Iar ca un rezumat cu final glorios, trebuie adăugat și elementul personalizării pilotului pe care îl vom controla de-a lungul jocului. Deși versiunea de Xbox360 nu a fost atât de ridicată în slăvi precum s-au așteptat producătorii, ea a lăsat totuși o impresie destul de bună. Ceea ce ne rămâne nouă să facem este să sperăm că varianta pentru PC este una lucrată cu minuțiozitate și că va depăși granițele calității, lucru de care beneficiază momentan versiunea pe Xbox360.

REMUSH

Producător: EA Sports Publisher: EA Gen: Simulator Termen: 23 martie 2007

UEFA: Champions League 2006/2007

Inevitabil, EA Sports va publica o versiune 2006/2007 a jocului său sub licența oficială UEFA Champions League. Apariția jocului a fost confirmată pentru 23 martie, ca să coincidă cu faza de primăvară a competiției europene.

Jocul va apărea pe mai multe platforme, PC, PS2, PSP și Xbox 360, ultimei fiindu-i acordată o atenție deosebită. Engine-ul grafic a fost ușor îmbunătățit după FIFA 07, redând acum mișcările mai fluid, dar principala inovație va veni de la sistemul de cards colecționabile, pe nume *Ultimate Team Mode*. Vor fi carduri cu care ne vom alcătui echipa de vis, de la

membrii staff-ului tehnic la jucători și stadion. Cardurile de antrenament, de fitness sau de îngrijiri medicale vor servi la îmbunătățirea tonusului echipei, în timp ce gameplay cards vor putea fi utilizate în timpul meciului ca să ne îmbunătățim tactica jocului. Nu a fost uitat nici multiplayer-ul, care va suporta până la opt jucători și în care vom debloca multe bonusuri. Vom mai descoperi și un mod așa-zis istoric, în care se vor putea recrea marile momente ale istoriei fotbalului, dar cu echipele actuale. Cum or fi acesta, vom vedea.

RAFINEL

cipri@pcgames.ro



Producător: Akella Publisher: 1C Gen: Simulator Termen: 2007

PT Boats Knights of the Sea



Inarmați cu rachete și mitraliere la cingătoare vom păși în cursul acestui an în cabina unui nou simulator de ambarcațiuni, pe care numai bătrânul nostru PC îl poate prezenta. Dacă va ajunge pe urmele reușitului *Silent Hunter 3*, vă lășăm pe voi să decideți.

Ca orice producător, Akella vrea să ne uimească în primul rând prin grafică, jocul având engine-ul Storm 2.5 despre care ni se spune că va reda cu acuratețe valurile mării, refracțiile de lumină, exploziile mărețe și efectele de coliziune dintre unități. Versiunea precedentă a engine-ului a fost folosită cât de cât cu succes în jocul *Pirates Of The Caribbean*. O versiune îmbunătățită era de așteptat.

În al doilea rând, trebuie precizat că producătorii nu au de gând să spargă toate tiparele ludice aici,

ci doar să creeze un câmp de luptă naval într-un mod cât mai real. Adică, vom controla unul sau mai mulți oameni din echipajul nostru (restul membrilor vor fi automat gestionați de către AI), vom sta la cârma bărcuței noastre de război (mondial), ciuruind aviația inamică și aruncând cât mai multe corpuri în aer sau apă; sigur că va trebui să ne ferim de torpilele haine ale submarinelor...

Toate acestea, desigur, într-un *career mode* al single-player-ului menit să ne țină în priză admirând în același timp modelele navelor din al doilea război mondial. Vom decide dacă să plutim sau să înotăm pe spate în momentul apariției jocului.

REMUSH



MMO-ul în continuă expansiune

O dinioară privity ca un moft sau un vis de nea-tins, MMO-urile au devenit parte obișnuită a peisajului gameristic. Datorită răspândirii Internetului de mare viteză și a reducerii taxei lunare (sunt și jocuri care nu au abonament lunar) și acest gen de joc s-a extins și s-a impus. Anul trecut, chiar dacă au apărut mai multe titluri,

piața MMORPG-urilor a fost dominată de trei jocuri **World of Warcraft**, **Lineage II** și **Guild Wars**. Cei de la NCsoft au încercat să aducă anumite inovații și schimbări prin intermediul lui **Auto Assault**, dar, din multiple cauze, jocul a eșuat lamentabil. Nici **City of Villains** nu a adus succesul scontat, deși s-a dovedit mai popular decât **Auto Assault**.



Publisher-ul a trebuit să se mulțumească cu faptul că în cele mai multe cercuri gameristice **Guild Wars: Nightfall** a fost ales jocul anului. Chiar și așa, **World of Warcraft** a rămas regele genului, întărindu-și poziția cu **The Burning Crusade**. Anul acesta se aliniază la linia de start mai multe titluri, unele dintre acestea având potențialul de a detrona creația celor de la Blizzard. Cele mai așteptate titluri sunt **Age of Conan: The Hyborian Adventures** și **Warhammer Online: Age of Reckoning**. Dar până la sfârșitul anului, când sunt planificați să apară cei doi titani, producătorii ne mai rezervă câteva surprize. Printre acestea se numără **Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar**, a cărui apariție stă în prag și despre care puteți citi detalii în paginile următoare.

Se pare că succesul cinematic cu care s-au putut mândri anul trecut pirații, dă fructe în industria de gaming abia în 2007. Alături de jocul produs de Disney pe baza peliculelor **Pirații din Caraibe**, și cei de la Flying Lab

Software ne pregătesc un MMO cu temuții bandiți ai mărilor. Pentru cei sătui de lumile pseudo-medievale și de indivizii cu barbă mare și respirație ce duhnește a rom, Sony propune o călătorie în lumea Romei antice, plină de eroi și zeii binecunoscuți din mitologia romană. Tot anul acesta sunt planificate să apară și primele două MMOFPS-uri, **War Rock** și **Huxley**. Acestea se adresează celor care doresc un gameplay mai rapid decât cel al unui MMORPG, și vor acțiune care să emane supradoze de adrenalină și testosteroni.

În afară de titlurile incluse în lista de apariții, există câteva jocuri despre care se zvonește că ar apărea anul acesta, dar nu au fost confirmate de producători. Nu aș numi 2007 anul în care se va produce o explozie de MMO-uri, dar cu siguranță se va lărgi și mai mult piața, datorită diversificării jocurilor.

MONOGAM(E)

jacint@pcgames.ro

Cele mai așteptate MMORPG din 2007

Age of Conan: Hyborian Adventures



Fără prezența lui Schwarzenegger, MMO-ul celor de la Funcom ne va duce într-o lume barbară ce nu cunoaște mila.

Producător: Funcom • Publisher: SCI Games • Termen: 11. 2007

Gods & Heroes: Rome Rising



Înfruntă zeii Greciei antice și luptă cot la cot cu Hercule în cel mai nou MMO propus de Sony.

Producător: Perpetual Entertainment • Publisher: Sony Online Entertainment • Termen: trim. II 2007

Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar



Shadows of Angmar încearcă să lărgască sfera cărților scrise de Tolkien și să te facă să simți pe pielea ta distrugerile aduse de Inel.

Producător: Turbine Entertainment • Publisher: Midway Games • Termen: 04. 2007

Pirates of the Burning Sea



Miros de aer sărat și gust de rom... cam așa ne imaginăm viața de pirat pe care ne-o va aduce Pirates of the Burning Sea.

Producător: Flying Lab Software • Publisher: Flying Lab Software • Termen: 06. 2007

Pirates of the Caribbean Online



Încercând să profite de succesul peliculelor cu Johnny Deep și Orlando Bloom, în rolul principal, Disney ne propune un alt MMO cu pirai.

Producător: VR Studio • Publisher: Disney Online • Termen: trim. II 2007

The Chronicles of Spellborn



The Chronicles of Spellborn te invită să te alături eroilor care încearcă să-și făurească un renume pe rămășițele unei lumi distruse.

Producător: Spellborn International • Publisher: necunoscut • Termen: trim. I 2007

Warhammer Online: Age of Reckoning



Jocurile Warhammer de până acum ne-au oferit doar o gustărică din posibilitățile aproape nelimitate pe care ni le promite MMO-ul.

Producător: Funcom • Publisher: SCI Games • Termen: trim. IV 2007

Cele mai așteptate MMOFPS-uri ale anului 2007

Huxley



Un MMOFPS care ne aduce palpitările confruntărilor masive folosind Unreal Engine 3.0.

Producător: Webzen • Publisher: Webzen • Termen: 2007

War Rock



FPS-ul Online al celor de la Dream Execution prezintă scenele de luptă moderne și tehnologia militară de ultimă oră.

Producător: Dream Execution • Publisher: K2 Network • Termen: 02. 2007

Producător: Turbine Entertainment Publisher: Midway Games Gen: MMORPG Termen: aprilie 2007



The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar

Universul creat de maestrul Tolkien stă nu doar la baza majorității RPG-urilor, dar și a lumii fantasy moderne în general. După o trilogie cinematografică izbutită, care a readus în atenția lumii Stăpânul Inelelor, era de așteptat și o invazie a jocurilor pe aceeași temă. După mai multe titluri de o calitate îndoielnică se apropie cu pași grăbiți și lansarea MMORPG-ului, un tărâm ideal pentru a dezvolta Lumea de Mijloc.

Nici **Shadows of Angmar** nu reprezintă o excepție a genului și începe cu crearea personajului. Aici ne așteaptă reprezentanții masculini și feminini ai raselor deja bine cunoscute: elfi, oameni, hobbiți. Singura excepție o repre-

zintă dwarfii, ei neavând reprezentante ale sexului frumos (probabil dwarfitele cu barbă nu erau prea atrăgătoare!). Acest proces se promite a fi destul de detaliat, permițând fanilor să-și creeze personajul de vis. Evenimentele la care va participa acesta se desfășoară în aceeași perioadă cu evenimentele descrise de trilogie. Acest lucru nu înseamnă că vei putea face parte din frăția Inelului sau că vei putea arunca inelul în lavă în locul lui Frodo. **LotR Online** va fi construit în jurul lui Eriador: teritoriile din nordul și vestul Middle-earth-ului. Acesta cuprinde pe lângă Rivendell, Shire, Bree, Gray Havens și alte zone mai puțin cunoscute celor care nu sunt familiarizați cu acest

Univers. Astfel, vei avea șansa să te întâlnești cu vreun membru al Frăției Inelului, dar nu vei putea participa la bătălia de pe câmpul Pelinor, de exemplu. Nici trecerea timpului nu va fi similară cu cea din carte sau filme, așa că nu trebuie să te îngrijorezi că te vei trezi cu vreun mesaj de genul "Frodo a distrus inelul, Game Over". Producătorii preferă să dezvolte poveștile secundare ale romanului și să creeze noi povești care să se potrivească cu cele scrise de Tolkien.

Quest-urile îți vor fi înmânate de cele mai cunoscute personaje, printre care Aragorn și Gandalf. Pentru ca misiunile încredințate de aceștia să nu pară atât de dificile, fiecare jucător va trebui să

parcurească un tutorial care va stabili importanța fiecărui jucător și îi va conferi fiecăruia identitatea proprie și individuală. Gameplay-ul va continua tradițiile genului și nu rezervă prea multe surprize celor familiarizați cu MMO-urile. Skill-urile sunt aliniate pe o bară amplasată în partea de jos a ecranului. Folosindu-le pe acestea, trebuie să-ți învingi oponentii, ca pe urmă cu ajutorul experienței obținute să evoluezi și să-ți transformi personajul într-un erou legendar. Apariția jocului nu mai este departe: în doar câteva luni ar trebui să vedem dacă **Shadow of Angmar** este într-adevăr îndeplinirea viselor fanilor lui Tolkien.

MONOGAM(E)

jacint@pcgames.ro



Producător: K2 Network Publisher: Dream Execution Gen: MMOFPS Termen: februarie 2007

War Rock

Dea apărut în Coreea și în curs de beta testing în SUA, **War Rock** îmbină elementele de design din **Counter-Strike** cu gameplay-ul lui **Battlefield** pentru a crea un FPS online modern. Publisher-ul are planuri ambițioase în legătură cu acest joc, printre care se numără și gratuitatea lui. În loc să ceară bani pe **War Rock**, producătorii s-au gândit să-i taxeze pe jucători pentru diferitele obiecte speciale din joc. Chiar și fără achiziționarea echipamentului special, cele trei moduri de joc prezintă cam tot ce poate să ofere acest MMOFPS.

Primul mod permite ca 16 jucători să se războiască în două echipe de câte opt membri. În mod asemănător lui **Counter-Strike**, fiecare echipă încearcă să îndeplinească un obiectiv cum ar fi dezamorsarea unei bombe. În modul *Urban Ops* jocul devine mai liber: pot participa 24 de jucă-

tori, pe hărțile mai mari apar și vehiculele, iar scopul este eliminarea rezistenței adverse. Cel mai cuprinzător mod a fost denumit *Battle Group* și permite duelarea a două echipe de câte 16 membri pe hărți de dimensiuni respectabile, pline de diferite tipuri de vehicule. Și acest ultim mod se joacă în stilul lui *Battlefield*, jucătorii încercând să cucerească punctele cheie de pe hartă pentru a reduce punctajul oponentilor la zero. Secretul jocului nu constă în amalgamul prezentat, ci în conținutul care se va îmbogăți perpetuu. Jucătorii vor putea alege dintre cele cinci clase de personaje printre care inginer, medic etc. Personajele create vor evolua și banii câștigați vor putea fi investiți în îmbunătățirea echipamentului. Nivelul maxim care se poate atinge este 100. Jocul ar trebui să apară încă în primul trimestru al acestui an.



Producător: Webzen Publisher: Webzen Gen: MMORPG Termen: 2007

Huxley

Cei de la Webzen lucrează la un joc care, conform impresiilor de la E3-ul de anul trecut are toate șansele să surclaseze **PlanetSide**. Accentul se pune și aici pe încăierările armate, dar în locul unei lumi de joc prezentate ca un uriaș câmp de bătălie, primim mai multe arene extinse. În aceste arene se vor putea confrunta simultan până la 40 de jucători, AI-ul putând suplini locul jucătorilor umani la nevoie. De aspectul grafic al jocului nu ne putem plânge, producătorii folosind la dezvoltarea lui Huxley, Unreal Engine 3.0. Din video-urile apărute până acum nu reiese doar faptul că producătorii au îngrădit toate efectele existente în joc, dar se vede că jocul rulează și destul de fluent. Caracterele sunt modelate

detaliat, chiar dacă animația lor pare pe ici pe colo nefinisată. Cei care se hotărăsc să se arunce în războiul înfățișat de cei de la Webzen vor putea alege una dintre cele trei clase de luptători, diferite în funcție de facțiunea aleasă. Producătorii au mai pomenit de un sistem complex de personalizare a trăsăturilor faciale și de un sistem de abilități care permite evoluția personajului. Jocul va apărea atât pentru Xbox 360, cât și pentru PC, posesorii ambelor platforme putând să joace împreună fără să fie nevoie de Vista sau de Messenger Live (teoretic). Deocamdată nu se știe o dată de apariție exactă, dar producătorii au promis că jocul va apărea chiar în acest an.

MONOGAM(E)

jacint@pcgames.ro







Dorințe absconse d'ale PC-istului

Pe lângă marile hituri care ne vor supune calculatoarele unor chinuri fizice inchizitoriale, există niște joculețe, încă neanunțate, dar foarte râvnite, care ar putea vedea lumina monitoarelor într-o bună zi, în 2007.

Începem cu bolckbusters apărute pe Xbox 360, foarte apreciatele **Gears of War** și **Dead Rising**. Ambele au apărut pe unealta Microsoftului, la finele anului trecut, propulsând consola în adevărata eră next gen. Grafic, **Gears of War** laminează orice titlu apărut înainte grație lui musiu' Unreal 3 Engine, proprietatea Epic Games,

iar din punct de vedere conceptual, **Dead Rising** ne oferă adevărate masacre de zombies cu ajutorul a nenumărate arme, prin decorurile destructibile ale jocului. Cele două titluri ne propun un gameplay alert, o atmosferă genială și o realizare trăsnet. Vor apărea vreodată pe PC? Ultimele declarații oficiale ale Epic ne lasă că credem că da...

În privința RPG-urilor, am invidiat apariția next gen a lui **Mass Effect**. Jocul ar putea suferi o portare absolut legitimă, dacă ne gândim că jocul este dezvoltat de Bioware și pare să reia, în mare, orientarea pe care a avut-o

Knights of the Old Republic.

Ne mai curg balele după câte-va proiecte pe care le suspectăm că vor lua calea PC-ului, dar care nu au fost încă anunțate în mod oficial. **The Darkness**, noul joc de la Starbreeze (**The Chronicles of Riddick**) se anunță o bombă, atât din punct de vedere grafic cât și la nivelul gameplay-ului, unde ni se promit câteva puteri demonice sângeroase peste măsură. **Army of Two**, dezvoltat de Electronic Arts vine cu câteva originalități în concept. Jocul este gândit pentru a fi jucat într-un *coop* în doi jucători. Dacă realizarea se va ridica la înălțimea așteptărilor, ne putem

aștepta la un joc super funny.

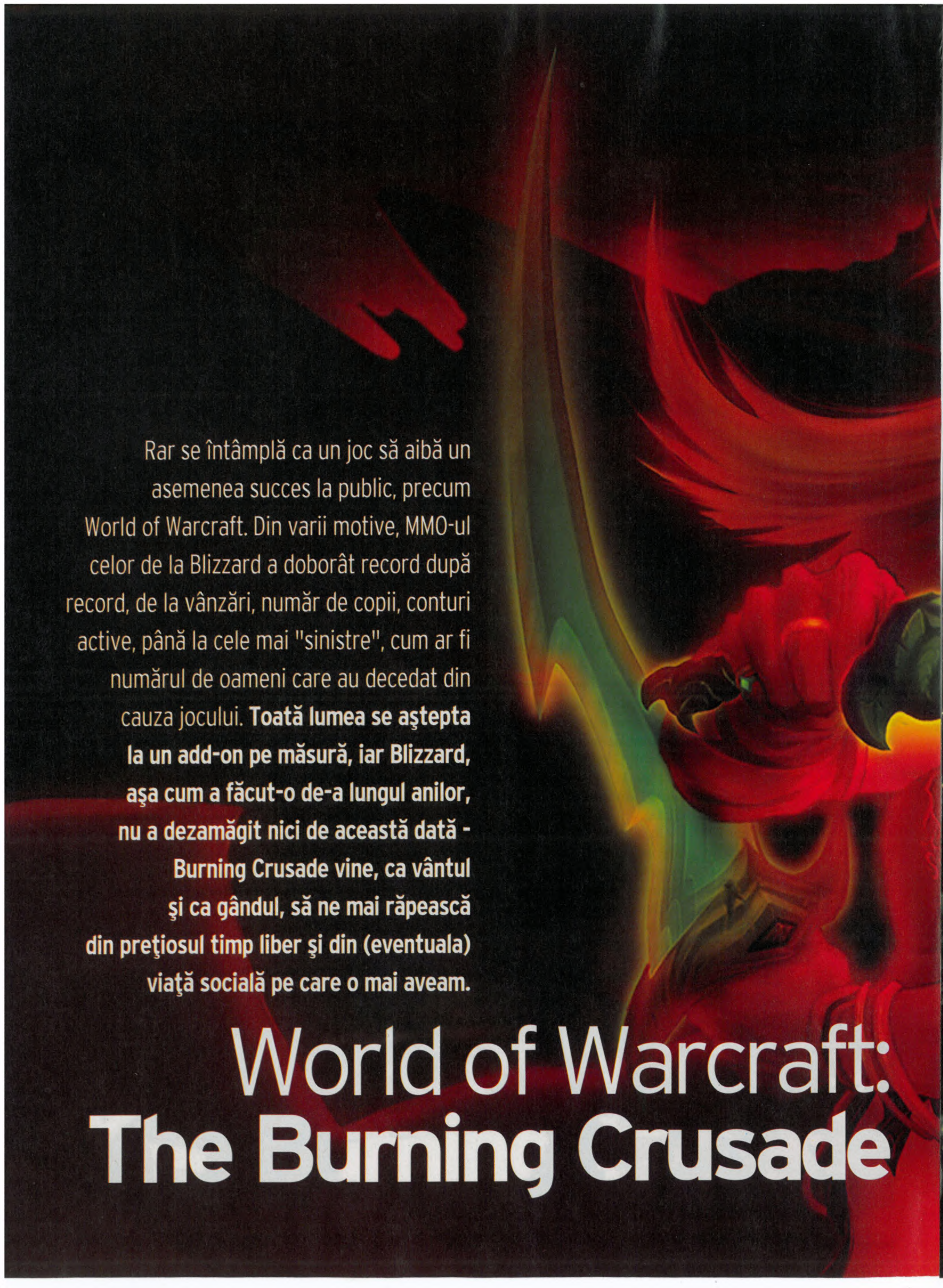
După ce am văzut ce poate **Devil May Cry 3** pe PC, râvnim și noi la mult așteptatul **Devil May Cry 4**, cu noul său personaj, Nero, al cărui braț drept are o putere malefică cu care poate distruge hoarde de adversari într-o clipă.

În fine, avem proaspăt apărutul **Lost Planet** al celor de la Capcom. Jocul vrea să fie un **Gears of War** killer, dar are șanse reduse să apară pe PC, păstrează însă un farmec deosebit de care am vrea să fim înlanțuiți în 2007.

RAFINEL

cipri@pcgames.ro

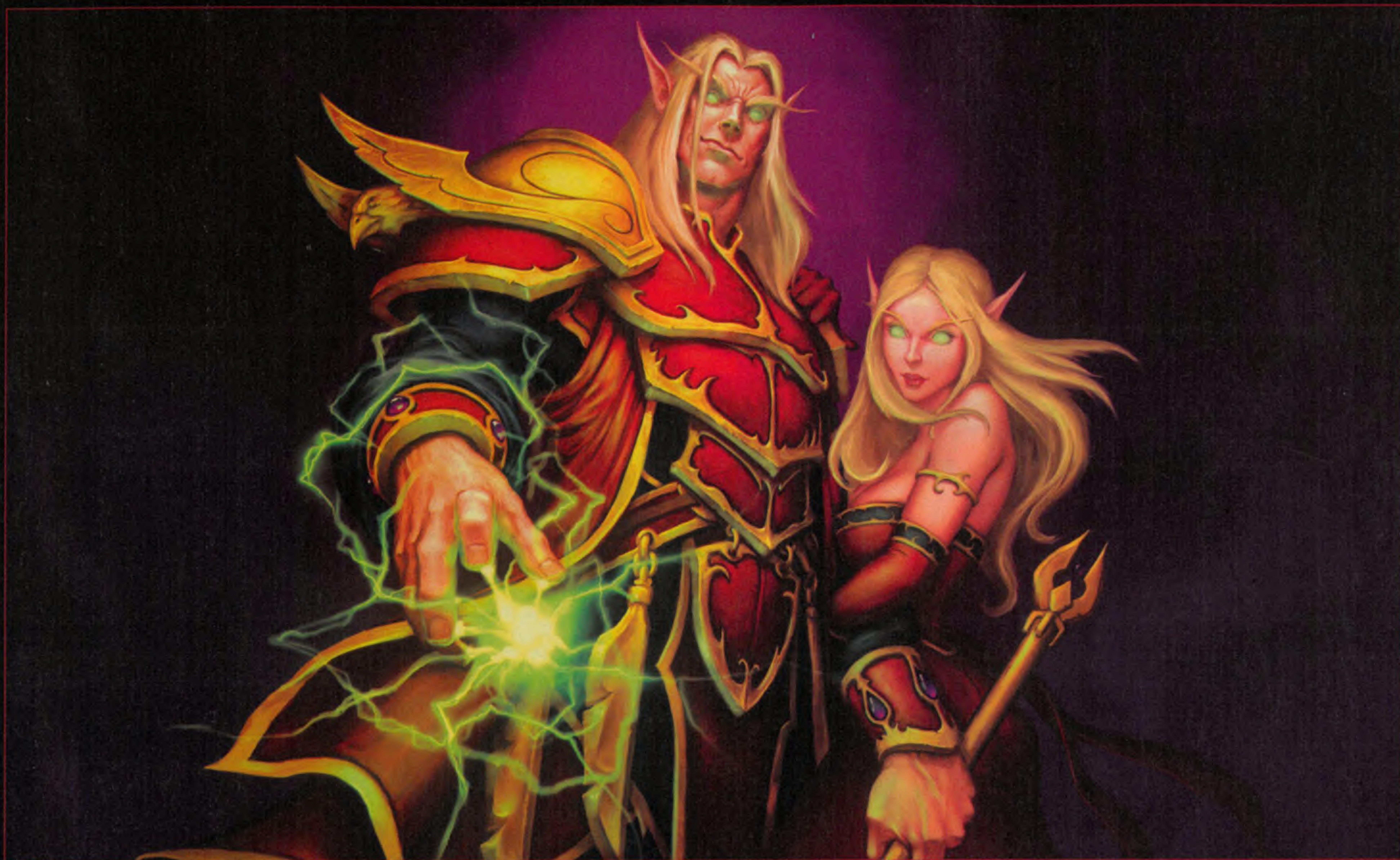




Rar se întâmplă ca un joc să aibă un asemenea succes la public, precum World of Warcraft. Din varii motive, MMO-ul celor de la Blizzard a doborât record după record, de la vânzări, număr de copii, conturi active, până la cele mai "sinistre", cum ar fi numărul de oameni care au decedat din cauza jocului. **Toată lumea se aștepta la un add-on pe măsură, iar Blizzard, așa cum a făcut-o de-a lungul anilor, nu a dezamăgit nici de această dată -** Burning Crusade vine, ca vântul și ca gândul, să ne mai răpească din prețiosul timp liber și din (eventuala) viață socială pe care o mai aveam.

World of Warcraft: The Burning Crusade





Vechi și nou

De ce *World of Warcraft* este un titlu jucat cu sârg de peste opt milioane de oameni? Deoarece producătorii ne-au pus la dispoziție un univers vast și extrem de familiar, pe suprafața căruia purtasem, în trecut, numeroase bătălii în jocurile de strategie ale celor de la Blizzard. Un gameplay fluent, simplu și ușor de asimilat, cu care oricine se poate obișnui în doar câteva minute, un control ca o mână, un număr suficient de mare de clase și rase pentru a satisface până și cele mai exigente gusturi, precum și, nu în ulti-

mul rând, periodicele patch-uri, prin intermediul cărora Blizzard fie a "reparat" o sumedenie de (imnente) bug-uri, fie a echilibrat clasele, fie a adăugat un nou conținut. Pe gratis. Lore-ul a evoluat, și el, cu fiecare asemenea patch, evoluție ce pare atât de naturală și atât de în spiritul jocului, încât am fost mereu tentat să o trec cu vederea. Țin minte cum, la început, inamicii noștri sălășluiau doar în inima lui Blackrock Spire, acolo unde infamul Nefarian, pășind pe urmele tatălui său, continua să plănuiască vrute și nevrute. Cu ajutorul surorii sale,

Onyxia, și cu o cohortă de oameni pe post de marionete, experimentele lui Nefarian au dus la crearea dragonilor prismatici, creaturi hibride între dragonii roșii și cei negri. Între timp, preoții lui Hakkar, prin intermediul unor ritualuri tribale, încercau de zor să îl aducă pe monstruosul zeu al sângelui pe plaiurile Azeroth-ului. Inițial, adânc în ruinele templului Atal Hakkar, au reușit să creeze avatarul zeului, iar, ulterior, la adăpostul luxuriantei vegetații din Zul Gurub, preoții au completat ritualul, iar zeul cel malefic a intrat în dimensiunea

noastră. Răul ce plutea deasupra Azeroth-ului nu s-a oprit doar la planul fizic. Câțiva dragoni verzi, cândva locotenenți de încredere ai Yserei, au fost corupți de Emerald Nightmare, invadându-ne prin intermediul unor porturi, amenințând făpturile pe care, cândva, le protejaseră. În Silithus, cohorte de insecte atacă periodic bastioanele Cenarion Hold-ului, ca și cum ar fi ghidate de o forță superioară. În spatele Scarab Wall-ului, fioroasele armate ale qiraji-ului se pregătesc de o nouă invazie. De această dată, susținute de puterea nebănuită a

Harbinger Mikolaas



vechiului zeu, Cthun, trupele însetate de sânge vor să răzbune înfrângerea suferită în fața night elf-ilor, acum o mie de ani. Și cum toate acestea nu ar fi fost de ajuns, umbra Lich King-ului a coborât din nou deasupra Azeroth-ului, iar legiunile Scourge-ului și-au reînceput atacurile asupra tuturor făpturilor vii de pe continent. Clădiri plutitoare au apărut, recent, deasupra marilor orașe, însă armatele Hoardei și Alianței, mobilizate ca niciodată, au reușit să respingă aceste atacuri. Totuși, multe mistere au rămas nerezolvate, iar un lucru e sigur, Kel Thuzad pregătește o nouă invazie apocaliptică, plănuiindu-și următoarea mișcare de la adăpostul citadelei sale, Naxxramax. Eroii din toate colțurile Azeroth-ului au făcut cu brio față tuturor acestor provocări, luptând neîncetat pentru supraviețuirea raselor lor. Cele mai mari pericole, însă, cele mai sinistre amenințări, abia acum își arată adevărata față...

În pustiitul ținut Deadwind Pass, spiritele neobosite ale trecutului bântuie coridoarele prăfuite ale Karazhan-ului, cetățuia în care vrăjitorul nebun Medivh și-a petrecut ultimele zile din viață. Tentați de tot soiul de zvonuri legate de comori nebănuite, eroii au început să exploreze ruinele în căutarea bogăției, fără a realiza că, de fapt, au trezit dintr-un lung somn tot felul de forțe malefice. În alt colț al lumii, Nozdormu, The

Timeless One, a simțit o amenințare iminentă asupra trecerii timpului. Agenți ai unei forțe necunoscute s-au infiltrat în Cavernele Timpului și plănuiesc să saboteze evenimente majore ale trecutului, evenimente ce au creat lumea așa cum o știm noi: evadarea lui Thrall din Durnholde, Bătălia de la Mount Hyjal sau chiar crearea Portalului Întunecat de către Medivh. În fața unor asemenea amenințări, Nozdormu a cerut ajutorul eroilor din Azeroth, pentru a proteja fluxul neconținut al timpului. Cu un viitor nesigur aflat în pericol, un artefact din timpuri imemorabile și-a făcut din nou apariția, artefact care i-a permis Lordului Kazzak să activeze Portalul, deschizând astfel, tuturor, porțile către...

Outland

Odată cu accesul la acest nou continent, Blizzard a introdus o sumedenie de noi features care să ne asigure încă o porție de ore, zile, săptămâni sau luni petrecute ca niște automate de cafea în fața monitorului. Pe scurt, The Outland se află acum la degetul mic al lui Illidan (care, după o alergătură de zile mari prin **Warcraft III**, scandaluri peste scandaluri, trezirea din somn a armatelor de Naga în **The Frozen Throne**, plus o bătaie sănătoasă pe care o încasează la final de la ingenuul prinț Arthas, nu se află tocmai în cele mai bune toane ale sale), pe lângă



CA O ELFIȚĂ CE SE RESPECTĂ, merg la cumpărături...



UN MOȘ CRĂCIUN pe gustul meu.



WAX ON, Wax off, zong padawan



MOAȘTELE Sfintei Parascheva. Varianta masculină.

Noi monștri în Outlands

Naru

Atunci când Sargeras a atacat ținuturile eredarilor, o rasă de creaturi formate din energie, the Naaru, a ajutat un mic grup de eredari să scape de corupția pricinuită de acesta. Curând, acești refugiați eredar și-au luat numele de draenei sau "cei exilați", iar the Naaru, impresionați de de curajul acestora, i-au binecuvântat cu cunoaștere și puteri nebănuite.



The Broken

Orcii din Outland nu sunt singurii care au căzut pradă influenței nefaste a Burning Legion. The Broken, conduși de marele Akama, au căzut și ei pradă sinistrelor planuri demonice și, asemenea orcilor, au fost transformați de această corupție. Chiar dacă și-au pierdut multe dintre puterile cu care fuseseră inițial binecuvântați, The Broken constituie un pericol iminent pentru toți dușmanii lui Illidan.



Ogre Lords

Se spune că cei din masiva rasă gronn sunt înaintașii ogrilor. Dacă acest lucru este adevărat, atunci Ogre Lords-ii din Outlands sunt singurele creaturi care păstrează elemente fizice ce-i apropie de strămoșii lor. Pe lângă o forță nebănuită, dată de dimensiunile lor masive, aceste creaturi posedă o inteligență ieșită din comun, putând manipula elementele.



Eredar

Eredarii sunt una dintre cele mai vechi rase ale universului, ei fiind cei ce furnizează comandanții și planurile malefice ale The Burning Legion. Foarte talentați în folosirea magiei, arta lor de a folosi puterile arcanice este cunoscută în toate colțurile lumii. Personaje notorii, precum Archimonde sau Kil Jaeden, sunt doar câteva dintre numele ce provoacă frică în rândul oricărei armate.

Ravagers

Aceste bestii sunt niște predatori de zile mari. Ascunse, de obicei, în spatele stâncilor, așteaptă cu răbdare momentul oportun pentru a-și ataca victimele, folosindu-se de o agilitate ieșită din comun, de o rapiditate pe măsură și de niște gheare extrem de ascuțite, care pot tăia până și cea mai solidă armură. Nu se știe sigur dacă aceste creaturi sunt rezultatul unor mutații.



Etherials

Folosindu-se de spațiile haotice dintre lumi, The Etherials sunt călători astrali ce își au obârșia în Twisting Nether. Sunt cunoscuți drept colecționari și vânzători ambulanți de obiecte arcanice și tot soiul de alte artefacte. Acum, atrași de misterele Outland-ului, mulți etherials au venit aici pentru a fura comorile sacre și pentru a le duce cu ei în Twisting Nether.



Rock Flayers

Rock Flayers constituie una dintre speciile indigene ale Outland-ului. Foarte mulți aventurieri neatenți au fost uciși de mici grupuri de creaturi umanoide, care hălăduiesc pustiul nisipos în căutare de hrană. Chiar dacă principalele lor ținte sunt micile animale de munte, aceste bestii nu se dau înapoi de la a ataca monștri mult mai mari decât ei. Sunt niște inamici de temut, foarte agresivi.



Fel Orcs

Doar mister și speculație gravitează în jurul acestor orci corupți ce au apărut recent în Outland. Cu toate că se știe foarte puțin despre acești luptători feroce, un lucru e sigur - numărul lor este, aparent, într-o continuă creștere. Și mai interesant este faptul că aceștia au găsit o nouă sursă de energie cu care să se hrănească, după moartea lui Mannoroth și eliberarea Hoardei de sub dominația demonică.

Fleshbeasts

Se spune că somnul rațiunii naște monștri și că fantezia, abandonată de rațiune, aduce la realitate creaturi de coșmar. Aceste creaturi fără minte, cunoscute sub denumirea de Fleshbeasts, au fost aduse în lumea fizică de nebunia lui Medivh, conjurate dintr-un sinistru locaș al altei dimensiuni. Chiar dacă nebunul vrăjitor nu mai există, creaturile sale au rămas în catacombele Karazhan-ului.



Spore Bats

Ucigătorii Spore Bats sunt o subspecie ceva mai evoluată a Spore Walker-ilor. La fel ca rudele lor, acești lilieci se folosesc de substanțele din mediul înconjurător pentru a crea tot soiul de toxine virulente, pe care ulterior le folosesc pentru a-și anihila prada. În același timp, spre deosebire de Walkeri, Liliecii au avantajul zborului - nici un loc din Outland nu este sigur atât timp cât aceste creaturi sunt prin zonă.



Spore Walkers

Se spune că acești monștri au evoluat, încet, din organismele simple găsite în adâncurile Zangarmarsh-ului, în mașinăriile eficiente de luptă și de vânătoare care pun o sumedenie de probleme aventurierilor. Plantele și ciupercile mlaștinilor constituie sursa ideală pentru a-și extrage veninul paralizant, venin ce a devenit, în timp, atât protecție împotriva altor prădători, cât și armă de atac.



Warp Stalkers

Acești vânători înăscuți sunt originari de pe Draenor, fiind ulterior corupți de The Burning Legion. Circulă unele zvonuri cum că Legiunea i-ar folosi pe post de mounts, utilizând abilitatea lor de a se teleporta în dimensiunile fizice și astrale după bunul lor plac. Nefiind constrânse de realitatea fizică, aceste creaturi pot călători practic oriunde în univers.



Forest Trolls

Cu mult înainte de Regatul Oamenilor, trollii Amani creaseră un vast imperiu. După secole de războaie și ură, o alianță între elfi și oameni au reușit să învingă armatele uriașe ale acestora, la poalele munților Alterac. Chiar dacă trollii nu au mai fost o națiune unică de atunci, mulți dintre cei care au supraviețuit au păstrat o ură ascunsă împotriva foștilor lor inamici, jurând răzbunare.

Fungal Giants

Solul unic și atmosfera exotică din Zangarmarsh au creat, de-a lungul timpului, o ecologie diversă și uimitoare. Acești giganti ai mlaștinii sunt, probabil, unul dintre cele mai bune exemple în acest sens. Chiar dacă, în mod normal, sunt creaturi ce nu dau dovadă de agresivitate, atunci când sunt provocați, dau dovadă de o eficiență nebănuită în a-și anihila adversarii.



Gronn

Cuvintele nu sunt suficiente pentru a descrie aceste creaturi înfricoșătoare, semi-zei ogrilor. Unii spun că gronn-ii sunt cei care au dat naștere speciei ogrilor, însă, chiar dacă ar fi așa, ei arată prea puțin dragoste pentru progeniturile lor, tratându-i cu o mână de fier. Se spune că mai există doar șapte asemenea exemplare în viață și că inteligența nu este punctul lor forte.

care tot soiul de alte facțiuni mișună, ca ciupercile după ploaie, unele luptând pentru supraviețuire, altele pentru putere, și cele mai multe, din inerție. Scopul fiecărui jucător este de a-și băga nasul prin Dark Portal, de a farma cu patos până ajunge la level 70, de a-și petrece o grămadă de timp în cele 6 noi instanțe de raid pentru a culege un echipament respectabil, iar, la final, de a-l înfrânge pe Illidan, personaj ce șade bine mersi în The Black Temple, așteptând cu înfrigurare să ne cotonogască așa cum scrie la carte. Bineînțeles, la fel cum s-a întâmplat și în clasicul **World of Warcraft**, numărul celor care vor ajunge să-l vadă pe Illidan față în față, și nu doar dintr-un screenshot găsit pe net, este, probabil, destul de mic.

Așadar, cu ce noutăți avem de-a face? În primul și în primul rând, mult așteptata ridicare a level cap-ului de la 60 la 70. Intervenție salutară, ce-i drept, deoarece sunt sigur că foarte multă lume se plictisise să farmeze aceleași instanțe la level 60, timp de doi ani de zile - noul level cap va permite rezolvarea de noi

questuri, explorarea unor noi zone și, bineînțeles, inevitabilele momente de pvp și ganking pentru cei de pe serverele PvP. Că tot veni vorba de zone, noul continent este bine dotat cu șapte areale separate, a căror suprafață este, să spunem, suficient de mare pentru un expansion pack, iar timpul petrecut crescând de la level 60 la 70 este doar cu puțin mai mic decât cel petrecut de la 1 la 60. Producătorii s-au ținut de cuvânt și au introdus două noi rase, câte una pentru fiecare facțiune, dotate cu propriile abilități rasiale, propriul look original și, bineînțeles, propriile zone de start. Blood Elfii, ce slujesc de acum interesele Hoardei, au capitala în Silvermoon City, un oraș al cărui superb design face cinste programatorilor din curtea celor de la Blizzard. De cealaltă parte, Draeneii au poposit pe planetă printr-un accident al navei lor spațiale, The Exodar, navă care, în urma prăbușirii, a devenit orașul capitală al acestei rase. Zonele de start sunt superbe de ambele părți, iar multitudinea de questuri ce pot fi îndeplinite aici garantează un progres lin al personajelor



lor de la level 1 până la 20, pe teritoriu necontestat. Din păcate, speranțele jucătorilor de a vedea noi clase introduse în **World of Warcraft** au fost deșarte, producătorii încă luptându-se cu echilibrarea celor existente - luptă la fel de deșartă, dacă vrem să fim nițel cârcotași, în special din cauza unor comunități pretențioase care nu pot fi satisfăcute nici în ruptul capului.

Altceva, ce mai avem? 14 noi instanțe de 5 oameni, una de zece, precum și 6 instanțe de raid (25 oameni), dintre care două vor

fi introduse în joc prin intermediul unui patch ulterior, pe parcursul următoarelor două luni. Blizzard renunță, așadar, la complicatul sistem de raid alcătuit din 40 de personaje, în favoarea unuia ceva mai "casual" și mai accesibil mării mase. Într-adevăr, din această perspectivă, Blizzard încearcă să ofere high end content cât mai multor oameni, content care era, până acum, rezervat doar celor care fie aveau foarte mult timp la dispoziție pentru a bătui Al Qiraj, Naxxramax, Molten Core sau celelalte raiduri





de 40, fie celor care făceau parte dintr-o gildă solidă și bine încheată, cu un sistem de DKP (dragon killing points) bine pus la punct și cu oameni care știu să lucreze în echipă. De acum încolo, totul pare a fi nițel simplificat când vine vorba de raiduri (cunoaștem, cu toții, diferența între un Zul Gurub și un BWL în ceea ce privește lejeritatea), însă Blizzard a declarat că dificultatea acestor instanțe noi va fi suficient de mare pentru a ne pune niscai-va bețe în roate. Așadar, nu vă așteptați la o briză răcoroasă, ci la un crivăț pe cînste.

Pentru amatorii de PvP, am o veste bună. Sistemul de Arene este funcțional, drept pentru care echipe de câte doi, trei sau chiar cinci jucători se pot confrunta, pe viață și pe moarte, pentru a avea acces la diversele reward-uri care

ne cam fac cu ochiul. Introducerea unui nou battleground, plus instalarea, în Outlands, a tot soiul de evenimente World PvP (asemănătoare cu ce aveam până acum în Silithus și WPL) ne garantează o carieră sângeroasă printre dunele nisipoase ale noului continent.

Quest-uri și reward-uri

În ceea ce privește noile quest-uri care ne ajută să atingem level 70 cât mai repede, Blizzard nu s-a dezis de la tradiție. The Outlands oferă, la propriu, sute și sute de misiuni, cu rewarduri și experiență pe măsură, misiuni care, culmea, sunt atât de bine gândite și de echilibrate, încât celebrul fenomen de grinding a fost aproape eliminat complet. Bineînțeles, atunci când nu ne petrecem timpul făcând bani pentru cine știe

ce epic de la AH după care ne curg balele de două zile. În timp ce majoritatea acestor quest-uri sunt suficient de ușoare pentru a putea fi abordate solo, producătorii nu au uitat de clasicele elite quests, în care trebuie să fugărim inamici împreună cu prietenii, sau quest-urile pentru instanțele de 5 și 25 de oameni. În principiu, toate acestea sunt asemănătoare, ca esență, cu cele cu care ne-am obișnuit în *World of Warcraft*-ul clasic, însă Blizzard a reușit să-și pipereze repertoriul cu o sumedenie de misiuni originale și, oarecum, diferite, cum ar fi Bombing Run în Outlands, quest în care, călare pe spinarea unui Gryphon, trebuie să bombardăm de sus tot soiul de creaturi malefice. Senzația este superbă și oferă o schimbare binevenită față de deja monotonele "mergi acolo,

omeară trei găini și vino înapoi". La fel de interesant se prezintă quest-urile din zonele de start, producătorii reușind să ofere o paletă bogată și diversă celor ce rezistă atracției noului continent și decid să înceapă de la zero. Blood Elfii se chinuie de zor să scape de proaspăta amenințare a Scourge-ului, drept pentru care devin foarte buni prieteni cu Sylvannas și cu cohorte sale de undeads, în timp ce Draeneii, proaspăt ajunși pe Kalimdor, încearcă să-și găsească un loc printre noii lor aliați. În ceea ce privește reward-urile din Outlands, multă lume poate spune că sunt nițel cam... overpowered. Foarte multe dintre ele, fie verzi sau albastre, fie roz sau portocalii, sunt cu mult superioare față de aproape tot ce am întâlnit până acum, drept pentru care instanțe-



MI-AM LUAT APARTAMENT de lux la etajul unu.



CE CONTEAZĂ vârsta și sexul, când două tinere se iubesc?



CIOARA MEA e mai mare decât calul tău.



COLLECTOR'S EDITION nu aveți pe stoc?

le mici, care până acum făceau deliciul publicului, fiind o sursă constantă de gear pre-raid (Scholomance, Stratholme, BRD, LBRS sau UBRS) au devenit practic inutile - cei care continuă să le aibă pe farm list o fac fie din plăcere, fie pentru a încerca diverse noi combinații (de exemplu un Baron Run de 45 de minute, făcut din 2 oameni, hunter și priest). Problema cea mai mare pare a fi, cel puțin până ce Blizzard nu ia măsurile necesare, soarta deja deplorabilă a raidurilor de 40 - Molten Core și compania. Seturile de Tier 2 și 3, cu toate că duhnesc de calități epice, sunt niște item-uri pentru care trebuie să petreci luni de zile, poate chiar mai mult pentru cei ghinionști (subsemnatul inclus), pentru a le obține, în timp ce Outland-ul îți oferă gear aproape la fel de bun (și chiar la nivele mici, 60 - 62), ca rezultat al unor quest-uri solo ce durează cinci minute. Comunitățile au găsit deja soluții pentru această problemă, sugerând diverse

metode de a rezolva situația - fie noi chain quests pentru level 70 care să ne trimită din nou pe plaiurile BWL-ului, să zicem - evident, cu noi drop-uri mult mai puternice, fie transformarea itemurilor de tier 2 și 3 în item-uri BoE (bind on equipe), toate acestea în conjunctură cu reducerea timpului de restart al respectivelor instanțe. Ca și în cazul celorlalte dungeon-uri de pe teritoriul Azeroth-ului, multe gilde au promis că se vor întoarce pentru un Molten Core în 5 oameni, undeva pe la level 70.

Noi instanțe

Și că tot aberez de ceva vreme pe tema dungeon-urilor, să vă zic câte ceva despre noile instanțe din Outland. Nu de alta, dar orice nou continent care se respectă, vine cu instanțe care se respectă. Pe lângă drop-urile de-a dreptul fenomenale, care îi vor lăsa pe cei ce le vizitează pentru prima dată cu gura căscată, Blizzard a luat, se pare, în calcul, nemulțumirile

comunităților de jucători în ceea ce privește dimensiunile, uneori destul de exagerate, ale dungeon-urilor. Ca rezultat, toate cele prezente în Outlands au fost gândite sub formă de hub - similare cu conceptul Scarlet Monastery sau Dire Maul. Mai exact, fiecare instanță durează între 45 și 90 de minute, în funcție de experiența jucătorilor, o perioadă de timp care, în opinia mea, este cum nu se poate mai binevenită. Așa că spuneți adio full run-urilor de Maraudon care durau 6 ore, spuneți adio nervilor și perilor albi scoși când trebuia să ne petrecem ore bune, ducând un amic prin teroarea Scholomance-ului sau când aveam nevoie musai de Righteous Orb-uri din Strat Scarlet pentru mult visatul enchant Crusader. Bineînțeles, această durată despre care vă zic este pur relativă - un wipe sau un party plin de idioți poate îngreuna mult lucrurile. Pe scurt, ce a făcut Blizzard? A transformat World of Warcraft într-un joc

mult mai accesibil pentru jucătorii casual și a redus, prin intermediul acestui aspect, riscul de a ne priva de prea multă viață personală. Evident, acest ultim fapt rămâne la latitudinea fiecăruia. Consider această abordare drept una binevenită - un MMO prin definiție trebuie, atât din motive comerciale, de marketing sau din motive de gameplay, să se orienteze spre cât mai multe categorii de jucători. Și cum cei casual încep să alcătuiască o tot mai mare parte a comunității ludice, un asemenea pas este cum nu se poate mai natural. Pentru amatorii de chestii hardcore, vor exista mereu RPG-urile singleplayer de la Bioware și Black Isle.

Alte îmbunătățiri pe care le-am remarcat în noile instanțe ar fi, de exemplu, "calitatea" și dificultatea trash mobs-urilor. Mult mai puțini pe centimetru pătrat, într-adevăr, însă mult mai redutabili, iar dungeon-urile în sine par ceva mai "mari" în ceea ce privește design-ul. Asemănător cu stilul



abordat în Al Qiraj sau Zul Farrak, instanțele par mai aerisite (chiar dacă sunt indoor), ai mereu senzația că te miști mai mult - lucru ce adaugă nițel la capitolul imersiune, reducând, în același timp, plictiseala dată de monotonia kill-urilor la kilogram. Din punct de vedere vizual, dungeon-urile se scalează de la un aspect mediocru până la unul excelent. Cu siguranță, peste tot vom avea ceva nou și minunat de văzut, peisaje, clădiri sau alte structuri - iar cei care pun pentru prima dată piciorul în Slave Pens sau Blood Furnace vor înțelege ce vreau să zic.

Blizzard a introdus, special pentru personajele de level 70, o nouă dificultate a instanțelor, Heroic. Odată activată, aceasta crește practic întreaga dificultate a instanței - drept pentru care doar cei mai experimentați jucători (sau cei cu un gear dezgustător de imbatabil) ar trebui să îl încerce. Pe lângă clasicele drop-uri, despre care se spune că ar fi ceva mai numeroase, în special la capitolul item-uri verzi, boșii mai lasă în urma lor diverse token-uri, ce pot fi predate unui vendor în schimbul unui echipament destul de decent. Respectivul vendor se află

în Shattrath, un oraș comun ce poate fi populat și de Alianță, și de Hoardă.

World PvP & Facțiuni

World of Warcraft a fost considerat (și încă este considerat) de mulți ca fiind un MMO axat mai mult pe partea de PvP, cu mici aditii sporadice de-a lungul patch-urilor care să încurajeze și niscăva PvP. Nimic mai adevărat. Cu toate acestea, încet, încet, Blizzard reușește să introducă tot soiul de elemente interesante (cumulate cu niște reward-uri pe măsură), ce ar putea să elimine nițel din eternul high-end level PvE grind pentru item-uri. Odată cu ultimul patch dinaintea add-on-ului, întreg sistemul de Honor din PvP a fost regândit, acesta devenind mult mai abordabil, iar seturile epice, pentru care inițial trebuia să atingi un incredibil rank 14 (lucru ce implică luni de zile legat în fața monitorului, farmând Battlegrounds-uri mai ceva decât americanii ce farmează petrol în Irak), sunt mult mai ușor de obținut. Fiecare zonă din Outlands este dotată cu câte o șmecherie World PvP, asemenea, după cum vă spuneam, celor din Silithus și



Western Plaguelands și, pe lângă clasicele bonusuri cu care ne-am obișnuit deja (*5% damage increase, +5% experience gained), îndeplinirea acestor obiective are ca reward diverse tokenuri, acestea putând fi folosite pentru a achiziționa tot soiul de itemuri. Gear-ul astfel obținut este unul cum nu se poate mai decent, drept pentru care prevăd multă lume încercând să îl obțină, în special pe cei care nu au timpul necesar farmării constante a instanțelor de raid pentru seturile de Tier 100.

În **World of Warcraft**, aveam la dispoziție o sumedenie de facțiuni cu care ne puteam construi reputația, în vederea achiziționării a tot felul de item-uri, rețete de crafting inaccesibile altfel, arme sau armuri de calitate, însă timpul petrecut pentru a atinge respectivul nivel de reputație era, aproape în toate cazurile, enorm. În **Burning Crusade**, avem de-a face cu peste 12 asemenea facțiuni, și totul merge spre bine. Timpul de grinding s-a redus, calitatea recompenselor a crescut, ceea ce nu poate însemna decât mai mulți jucători orientându-se spre ele - mai exact, ni se furnizează din ce

în ce mai multe lucruri de făcut pe noul continent, fapt ce este oricând binevenit într-un MMO.

Concluzii

Înainte de lansarea lui **Burning Crusade**, mă întrebam dacă Blizzard va scoate acest add-on doar pentru a profita, cât e fierul cald, de incredibila sa vacă de mulș sau va continua să facă, așa cum a făcut-o de-a lungul anilor, un produs de calitate, care să revitalizeze jocul-mamă. Ei bine, vestea bună e că producătorul își respectă tradiția. **Burning Crusade** vine cu o sumedenie de îmbunătățiri la toate capitolele, transformând, în același timp, titlul într-un joc mult mai ușor de abordat pentru cei casual. Singurele probleme care încă nu și-au găsit rezolvarea ar fi perimarea, odată cu introducerea noului conținut, al vechilor instanțe și al vechilor seturi - însă acest lucru este inevitabil. Cei ce au jucat **Everquest** știu la ce mă refer, odată cu fiecare add-on (și slavă domnului, au fost multe), hălci întregi de gameplay care, până atunci, ofereau jucătorilor ore și ore bune de petrecut prin fantasticele ținuturi, au devenit...



OPINIE ERDEI JACINT

Călare pe un tanc cu trompetă...

Mount-ul draeneilor cred că e singurul lucru care nu mi-a plăcut în legătură cu acest add-on. Blizzard nu numai că a insuflat viață nouă lui **World of Warcraft**, dar ne-a făcut să uităm de cum a fost jocul fără **Burning Crusade**.

Noul conținut se potrivește perfect cu cel vechi și definitivează universul **Warcraft**. Întreaga lume de joc pare mai încheată acum, iar povestea de fundal e mai vastă și mai cuprinzătoare. A fost puțin amar totuși ca pășind în Outlands să văd că, într-adevăr, nu eram pregătit... Nu m-a deranjat că adversarii au fost mult mai puternici decât mine, ci faptul că echipamentul adunat cu greu (mândria mea de obiecte epice) s-a dovedit a fi prea subțire în comparație cu noile obiecte rare. Muzica este din nou genială, iar noile zone din care pomesc blood elfii și draeneii mi se par chiar mai lucrate decât cele de care am avut parte în jocul de bază. Gafa comisă în "cazul **Collector's Edition**" (producătorii au uitat să includă pet-ul exclusiv) este de neiertat, iar, în loc de elekk, se putea găsi ceva mai original. În rest, toate bune și frumoase.



obsolete. Blizzard preconizează să ne boicoteze timpul liber cu câte un add-on la fiecare 12 luni, iar lore-ul **Warcraft** i-o permite. Avem The Emerald Dream, avem Northrend, avem tot soiul de zone care ar face deliciul publicului, plus tot soiul de regiuni noi, din alte dimensiuni, despre care Blizzard a declarat că ar putea fi introduse în joc. So, say bye bye to real life.

TULBUREL

paul@pcgames.ro

Punctaj WOW: THE BURNING...

PRODUCĂTOR	Blizzard
PUBLISHER	Vivendi
OFERTANT	Best Distribution
PREȚ	120 lei
VÂRSTĂ	12+



PRO & CONTRA

+ continuitate	- încă nu avem Guild Bank
+ tot soiul de îmbunătățiri și aditii	- perimarea unor zone vechi

Grafică	88%
Sunet	89%
Gameplay	88%
Atmosferă	87%

88%

NECESAR	RECOMANDAT
CPU - 1,5 GHz	CPU - 2,4 GHz
Video - 64 MB	Video - 128 MB
RAM - 512 MB	RAM - 1024 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
GUILD WARS; EQ 2



Europa Universalis III

Fără nici urmă de remușcare, producătorii acestui titlu își intitulează puiul "un mare joc de strategie" - și, credeți-mă, nu glumesc deloc. **Chiar dacă Europa Universalis III își desfășoară acțiunea pe parcursul a doar 300 de ani de Renaștere, reformă și alte ghidușii ce au avut loc în acea perioadă istorică, ne pune la dispoziție sute de națiuni dintre care putem alege, precum și metode diverse de a ne extinde granițele, domina adversarii sau a cuceri lumea.** Totul stă la latitudinea noastră.

Europa la degetul mic

Jocul conține, dacă vreți, toate elementele cu care ar trebui să se laude un RTS complet, fără însă a se dovedi, pe termen lung, un titlu dificil. Din contră (și paradoxal chiar), **Europa Universalis III** poate fi pe plac chiar și celor novici în domeniu (spre deosebire, într-o oarecare măsură, de

celelalte titluri ale francizei), fiind un mix de elemente pe placul oricărui general virtual din spatele monitorului. O interfață simplă și intuitivă, o serie de concepte de gameplay familiare, o experiență de joc provocatoare și care, atenție, poate da dependență, **EU III** își poate găsi un loc cald chiar și pe hard discurile celor care strâm-

bă din nas la vederea unei grafici ce aduce, mai mult, cu harta de geografie pe care o studiam la școală în clasa a șaptea.

La prima vedere, jocul pare un TBS în toată regula. Și din punct de vedere grafic, și datorită complexității, și, nu în ultimul rând, datorită sumedeniei de detalii și features pe care, în mod normal, ni le-am dori într-o strategie pe ture. Ei bine, nu e așa - **Europa Universalis** a fost și este o franciză RTS ce abundă de calități. Curios lucru, această ultimă parte a seriei nu îți dă niciodată impresia că te lasă în urmă - poate și datorită bine gânditului mod de a încetini trecerea timpului și, atunci când chiar e nevoie de nițel mai multe calcule, folosirea funcției de pause. Încă din momentul în care punem piciorul virtual pe planșa lumii, trebuie să alegem o dată de pornire - undeva între

1453 și 1792 - și, bineînțeles, o națiune pe care să o ridicăm în slăvi. Putem alege practic dintre toate țările și principatele care au existat pe suprafața planetei în respectiva perioadă istorică, de la imperii gigantice, însetate de bogății și expansiune, până la ducate, voievodate sau alte punctulețe neimportante, despre care nici nu mai știm că ar fi existat. Aceste momente de început în strategiile complexe poate pune bețe în roate începătorilor, însă **Europa Universalis** se descurcă cum nu se poate mai bine în a-i aduce pe aceștia cu picioarele pe pământ, oferind tot soiul de informații referitoare la națiunea aleasă, un difficulty rating, sugestii prețioase, precum și o colecție sănătoasă de tutoriale bine încheiate - un lucru imperios necesar pentru un asemenea titlu, dar care, de multe ori (și din neferici-





re), este evitat cu dibăcie de producători.

Ce n-au știut turcii

Partea simpatică din EU III este că nu ai vreun anumit set de obiective date din start pe care trebuie să le îndeplinești. Mai exact, dacă te mulțumești cu, să spunem, convertirea tuturor provinciilor deținute la religia oficială a statului, sau cu colonizarea Lumii Noi, pentru a-i suge cu patos toate bogățiile, atunci acestea îți vor constitui scopul jocului. Fără dominația lumii - de fapt, această serie nu a pus niciodată emfază pe dictatură, ci mai degrabă pe modelarea și experimentarea istoriei în cele mai profunde căi posibile. Nu vă așteptați să cuceriti lumea, așa cum o făceați, de exemplu, în **Civilization**, însă fiți siguri că metodele prin care ne putem îndeplini obiectivele propuse sunt atât de diverse, încât în scurt timp vom și uita de cine știe

ce intenții macedonene ce ni se învâteau prin căpșor.

Evident, cea mai simplă cale de a îți rezolva problemele este partea militară. Cea mai simplă, dar nu de fiecare dată cea mai viabilă. Poți construi tot soiul de trupe, infanterie, artilerie sau regimente întregi de cavalerie - sau, dacă ești un adept al bătlilor navale, producătorii ne pun la dispoziție o bogată varietate de nave dintre care putem alege. Cu cât credem mai multe astfel de regimente, cu atât armata noastră devine mai variată, iar utilitatea ei crește, proporțional. Și cum nici o astfel de armată nu este eficientă fără un lider competent, va trebui să recrutăm fie un general, fie, dacă suntem destul de încrezători în sine (sau destul de nebuni), chiar regele-împăratul-dictatorul țărișoarei noastre. Cu toate acestea (și cu toate dimensiunile forțelor noastre), trimiterea lor pe câmpul de luptă fără a avea un

casus belli (motiv de război) poate supăra la culme vecinii, cauza mișcări de protest interne sau, de ce nu, poate distruge alianțe prețioase cu alte națiuni puternice.

Din fericire, avem de-a face și cu o porție zdravănă de diplomatie. Fie prin intermediul spionajului (o nouă adădire binevenită a francizei), fie pe cale diplomatică. Spionii au la dispoziție mai multe metode de a-și pune în aplicare planurile, de la provocarea răzmerițelor, până la cauzarea dezertărilor în rândul armatelor inamice. Spionii nu vor reuși întotdeauna să își ducă planurile la îndeplinire, iar capturarea acestora nu poate însemna decât scandal, scandal, și mai mult scandal. Din fericire, aici intervin diplomații, care pot fie îmbunătăți și repara relațiile cu un anumit stat, fie le poate distruge. Ofertă de alianțe, rute de trading, embargouri, sugestii de vasalitate, toate acestea intră în atribuțiile sale.

Punctaj EUROPA UNIVERSALIS III

PRODUCĂTOR	Paradox
PUBLISHER	Paradox
OFERTANT	Best Distribution
PREȚ	cca. 130 lei
VÂRSTĂ	de la 12



PRO & CONTRA

- + Strategie complexă
- + Diplomatie bine implementată
- O grafică ceva cam perimată
- poate deveni prea dificil uneori

Grafică	80%
Sunet	87%
Gameplay	90%
Atmosferă	88%

87%

NECESAR

CPU	- 1400 Mhz
Video	- 64
RAM	- 256 MB

RECOMANDAT

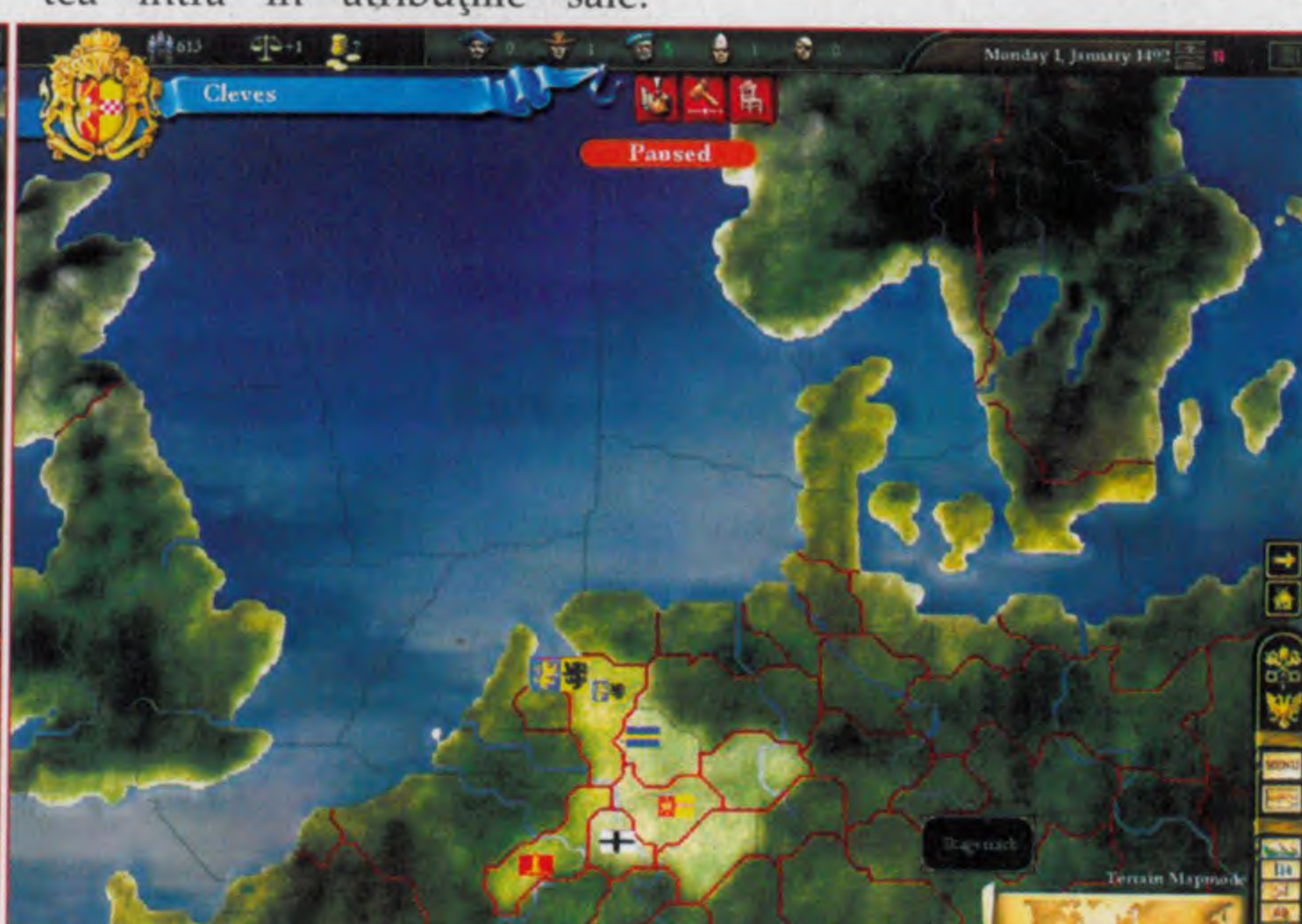
CPU	- 2000 Mhz
Video	- 128 MB
RAM	- 512 MB

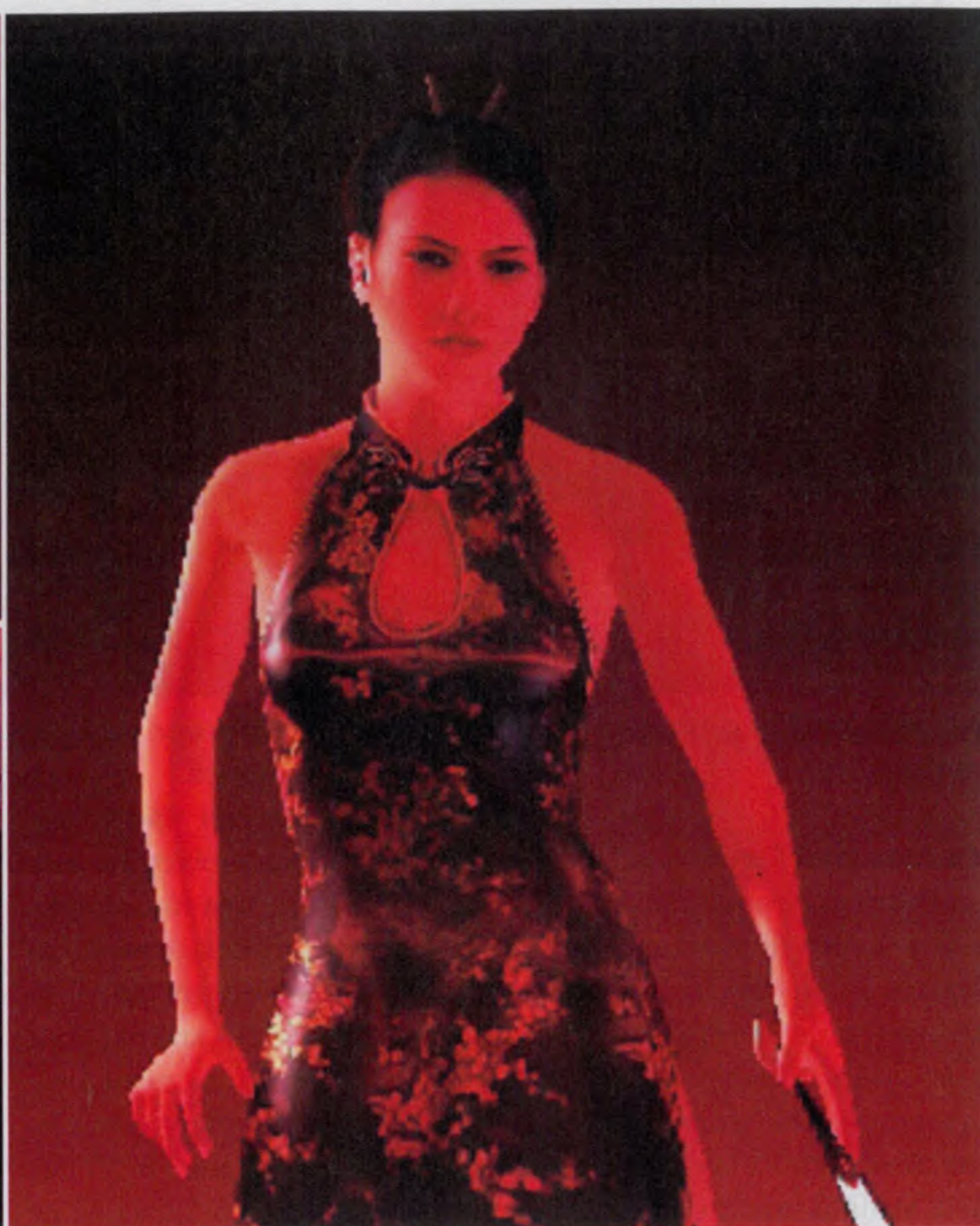
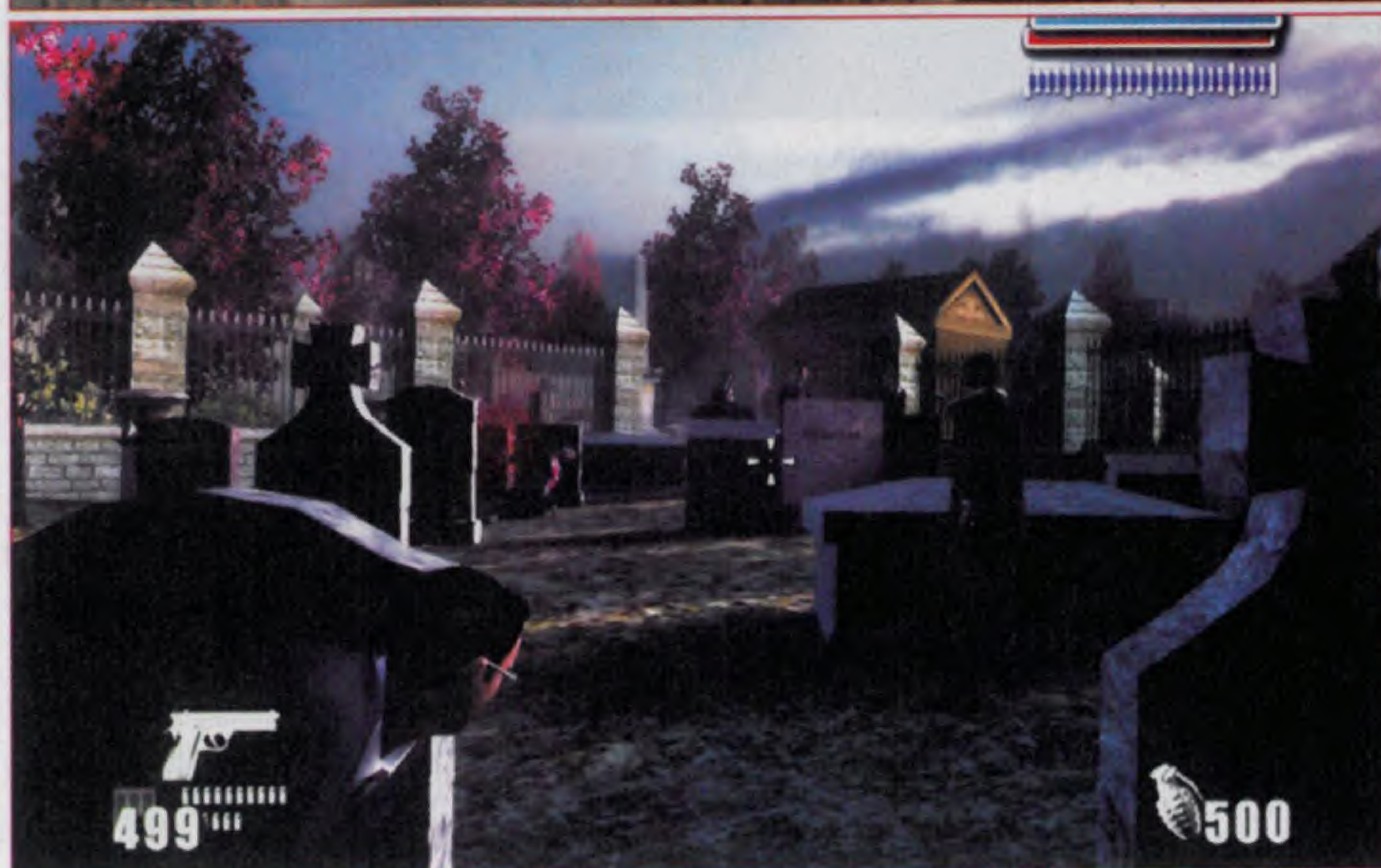
JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
SERIA EUROPA UNIVERSALIS

Complexitatea lui EU III este, din nou, un suflu bun în strategia zilelor noastre, iar apariția unui asemenea titlu acum, nu poate decât să ne bucure. Salutar.

TULBUREL

paul@pcgames.ro





Made Man

Dacă în sfârșit credeți că ați nimerit peste un third person shooter bun care să vă aducă aminte de vremurile cu Max Payne, atunci trebuie să vă spulber visele și să vă spun că nu ați nimerit bine. **Made Man intră clar în categoria "intenție bună și antitalent la restul capitolelor". Să fie asta pentru că iar avem de-a face cu mafioți?**

Salut, sunt Joey și sunt mafiot de mâna a patra

În mod normal, ar trebui să încep cu povestea. Citind știrile despre **Made Man**, acum câteva luni, părea că jocul nu va fi chiar rebut, măcar din acest punct de vedere, fapt datorat și de colaborarea lui David Fisher cu Silverback Studios, Fisher fiind un autor binecunoscut pentru biografiile sale despre mafioți. Vestea era îmbucurătoare pentru că lăsa impresia de "dacă nu-i bun, măcar povestea să meargă". Până la urmă, în **Made Man** story-

ul este o enciclopedie de "așa nu" din care firmele concurente pot învăța câte ceva. Mai mult, este o sumă a clișeele dintr-un film de Tarantino sau Oliver Stone. Doar că acele clișee din film, erau intenționate... Aici se schimbă placa. Personajul insipid căruia îi purtăm hamurile destinului se numește Joey Verola, un ex-combatant în Vietnam, ce ajunge mai mult sau-mai puțin voluntar în rândul Mafiei. În această frază am adunat cam tot ce se poate spune despre story. Aaa, că mai avem niște omoruri, o trădare sau o asasinare elegantă... sunt toate ele-

mente cât de cât necesare ca să nu dai Alt+F4!

Prezentarea măcelului

Joey nu are mult creier, dar are arme. Multe și dureroase, însă doar trei categorii de arme pot fi cărate deodată de mânuțele noastre dibace, chiar două din fiecare armă, jocul având un dual weapon combat pentru a exacerba carnagiul. Mai avem un special kill, de genul că vedem execuția cu ochii victimei, dar să nu credeți că provoacă același efect ca o asfixiere cu o pungă de gunoi tipică de Manhunt. Nici pe departe.

Gameplay-ul se rezumă la "duck to cover", te ridici să cureți adversarii, ei alergând înspre tine sau uitându-se la stelele inexistente de pe bolta cerească din miezul zilei. Normal că vom avansa prin nivelurile de o linearitate mai ceva ca și coloana infinitului, acest ritm fiind întrerupt din când în când de câteva dialoguri jenante între personaje. Toate ușile sunt închise în afară de acelea prin care putem trece noi. Pentru a mai diversifica lucrurile, producătorii au adus și sistemul Picture in Picture pentru a da un oarecare feeling cinematic jocului. Credeți-



Punctaj MADE MAN

PRODUCĂTOR	Silverback Studios
PUBLISHER	Mastertronic
OFERTANT	-
PREȚ	cca. 40 euro
VÂRSTĂ	de la 16 ani



PRO & CONTRA

+ intenție de ceva bun	• gameplay sec
	• grafica învechită
	• plictisitor

Grafică	51%
Sunet	59%
Gameplay	47%
Atmosferă	54%

52%

NECESAR	RECOMANDAT
CPU - 1,2 GHz	CPU - 2,1 GHz
Video - 128 MB	Video - 256 MB
RAM - 512 MB	RAM - 768 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
SCARFACE; SECOND SIGHT

mă, nu are niciun efect benefic. Singurul lucru care ar fi putut fi bun este spațio-temporalitatea. Pe parcursul jocului, suntem aruncați în trecut pe frontul din Vietnam, punând cap la cap istoria personajului nostru. O chestie asemănătoare a fost introdusă în **Second Sight**, dar acolo chiar își are rostul în poveste, nu doar pentru a vedea părți adiacente ale vieții lui Joey.

Vietnamul nu era așa de șters...

Când vine vorba de sfera tehnică a jocului, **Made Man** reușește să smulgă un zâmbet ciudat ce exprimă un "ce ai vrut să fii totuși?" Jocul arată spălăcit, vezi câte-o textură bună la fel de des cum vede Paul apa plată, niște personaje ca piesele de Lego

doar că la regim vegetarian. Tocmai din acest punct de vedere voice-actingul pare bun... Silverback s-a lăudat cu engine-ul lor fizic propriu, și da... au cam reușit. Dar nu l-au folosit într-un totuși și de aceea, **Made Man**, pare o plimbare seacă în parc cu posibilitatea de a da cu piciorul în cutiile de conserve de pe jos sau de a sparge vreun geam, dacă suntem colerici. Așa că singurul lucru ce ne mai mulțumește e acel aproape-bun-ragdoll pe care se presupune că îl are jocul și sângele foarte cinematic ce țâșnește din adversari.

În final, ca orice jucător de **Max Payne** (primul, nu căderea sa) sau ca fan Marvel și de action-uri, pot spune cu mâna pe inimă că această experiență seacă pe care mi-a adus-o **Made Man** mă face să mă întreb dacă acest rebut

este din vina acelorași clișee din filmele cu mafioți. Sau poate din cauza linearității? Sau din cauza lipsei de inovații? Vă las pe voi să decideți, asta în caz că așteptați câteva luni să se ieftinească și să îl

cumpărați de la Selgros sau Metro, numai de dragul box-ului (că arată bine!) ori din cauza vremii nefavorabile de afară.

REMUSH



PÂNĂ NUMĂRAȚI VOI PÂNĂ LA 3 îmi golesc ambele încărcătoare

DACĂ VINE FRATELE EMIL rămânem fără băutură



Silverfall

După eșecul eroilor din Grecia antică a venit rândul unui joc pseudo-medieval cu accente cyber-punk să-l detroneze pe bătrânul Diablo. **În pofida numelui însă, Silverfall este la ani lumină depărtare și de medalia de argint.**

Anul trecut, *Titan Quest* a eșuat lamentabil în încercarea sa de a se impune ca noua referință hack'n'slash. Universul și conceptul de joc au dat dovadă de potențial, dar jocul s-a împiedicat de realizarea nefinisată și plină de bug-uri. Cei de la KievGames au aliniat și mai mul-

te idei originale în *Silverfall* și au pornit un atac frontal împotriva longevivului *Diablo II*. Bazat pe un univers care amestecă elementele fantasy cu cyber-punk, producătorii încearcă să ne povestească un capitol din istoria lui Nelwë, îmbinând tehnologia cell shading cu grafica 3D.

Și la bine, dar mai ales la rău

La fel ca în cazul oricărui RPG, aventura începe cu procesul de creare a personajului. De data aceasta poți alege din patru rase, fiecare dintre ele pricepându-se la câte ceva. Din păcate, opțiunile de personalizare ale avatarului tău sunt cam subțirele, și nu exis-

tă nici clase predefinite. Producătorii au preferat un sistem de evoluție liber, în care acțiunile tale să definească orientarea personajului. Încă de la început ești aruncat în apă adâncă: îți începi cariera de aventurier în orașul Silverfall, aflat sub plin asediu. Desfășurarea firului epic depinde

În mare parte de facțiunile de care te vei apropia, ajungând în cele din urmă la unul dintre cele două finaluri alternative. Scindarea prezintă în lumea lui Nelwë devine evidentă foarte repede: magia rivalizează cu tehnologia, în consecință practicanții artelor arcanе nu se înțeleg prea bine cu simpatizanții motoarelor cu aburi. Adevărata aventură începe abia după ce scapi de rugurile înflăcărâte ale orașului distrus, în cele din urmă metamorfozându-te dintr-un novice pe care îl dăruiești și adierea vântului, într-un adevărat erou. Datorită sistemului de evoluție liber, odată cu fiecare level-up vei putea, nu doar să distribui câte patru puncte pentru îmbunătățirea aptitudinilor, dar va trebui să alegi și categoria din care să faci parte aceste aptitudini. În funcție de doleanțele tale vei putea ajunge un luptător green-peace cu plete rasta care-și imobilizează oponentii invocând rădăcinile copacilor sau un luptător mecha care bate la ușă cu catapulta. Fiecare alegere va avea avantaje și dezavantaje care se vor manifesta nu doar la nivelul skill-urilor folosite, dar și în cadrul quest-urilor la care vei avea acces. Dezgroparea unei uzine vechi îți va ridica reputația în fața fanilor tehnologiei, în timp ce scufundarea în mlaștină pentru a aduna ingredientele unei poțiuni te va face popular în cadrul celor devotați magiei.

Reputația joacă un rol important în evoluția ta, afectând mai multe aspecte ale gameplay-ului. În afară de definirea tipurilor de armă pe care le poți folosi, orientarea ta influențează și prețurile comercianților și companiile tăi. Party-ul din **Silverfall** este format din până la trei personaje. Fiecare dintre cei opt henchmani pe care îi vei întâlni are propria orientare, care influențează relația lor cu tine, lucru care la rândul lui le influențează eficiența în luptă. Dacă alegi companioni care nu sunt compatibili cu personalitatea ta, vor apărea multiple probleme care-ți vor da de furcă.

Un AI bine ascuns după cameră

Așa de bine chiar, încât nici azi nu l-am găsit încă... Chiar dacă reușești să-ți formezi un party compatibil, unde tovarășii tăi să dea din cap cuminte la fiecare acțiune a ta, AI-ul rămâne sub orice critică. Primul mare minus este lenea oponentilor: aceștia nu te atacă, ei doar ripostează după ce le-ai tras un ghionte sau un șut în fund. La fel de neînțeleș e și



PETALE DE TRANDAFIR Aș vrea să vă mulțumesc pentru această primire călduroasă

faptul că atacul unui oponent dintr-un grup, nu face altceva decât să atragă un zâmbet tâmp din partea celorlalți. La fel, și în cazul aliaților tăi: dacă ești atacat, iar ei nu, doar stau și privesc.

Situația

e s t e înrăutățită și mai

mult de lipsa unui control direct asupra membrilor echipei. Tot ce poți face e să-i echiipezi, să-i ajuți la level-up și să le definești comportamentul general. Problema e că poziționarea unui vrăjitor pe post de agresor nu-i va mai permite invocarea de



AMEȚITULE, Ți-am mai spus să nu încerci licoroasele goblinilor în mijlocul bătăliei



MUNCITORI NECALIFICAȚI Cu puțin antrenament vor deveni tăietori de lemne profi!

Rasele din Silverfall

Odinioară adversari, cele patru rase dominante din Nelwë au învățat să co-existe și, în anumite situații, chiar să coopereze. Majoritatea regatelor din lumea jocului sunt dominate de câte o rasă anume, unele sunt conduse însă de mai multe rase care co-există mai mult sau mai puțin pașnic.

Oamenii

Nu cred că oamenii necesită prezentări prea lungi. La fel de iscusiți în folosirea armelor și magiei, această rasă învață și se adaptează cel mai repede la mediul înconjurător.

Elfii

Elfii sunt mai mici și au o constituție mai firavă decât oamenii. Reprezentanții acestei rase sunt niște vrăjitori formidabili, dar se descurcă de minune și cu arcul, fiind țintași de temut.

Trollii

Trollii sunt creaturi masive, cu constituție impresionantă și fălci impozante. Ei sunt cei mai buni și cei mai puternici luptători din Nelwë. În afară de forța brută nu prezintă alte abilități.

Goblinii

Goblinii sunt creaturi scunde cu pielea de culoare verde. Lipsa forței fizice este compensată de o inteligență și dexteritate remarcabile. Fără doar și poate aceste mici creaturi sunt cei mai buni tehnicieni din Nelwë.



vrăji de vindecare, iar plasarea lui în defensivă duce la renunțarea vrăjilor ofensive. Din cauza Alului care ar trebui reconstruit din temelii, încăierările se vor termina adesea prin pitoreasca imagine în care party-ul tău fuge cu coada între picioare (soartă rezervată nu doar personajelor masculine) din fața echipei adverse de ghoul.

De parcă nu ar fi de ajuns acest bug, camera îți va încurca și mai mult existența. Pe lângă faptul că este la fel de capricioasă ca o domniță în noaptea nunții, perspectiva va începe să se rotească ca un carusel de cum a atins cursorul marginea ecranului. Cum controlul se realizează din mouse, vei scanda de multe ori diverse doleanțe la adresa părinților producătorilor. Unghiul care se schimbă involuntar în timp ce micul radar rămâne perfect static duce la pierderea oricărui reper, orientarea fiind destul de dificilă. De altfel, chiar și fără a mișca mouse-ul,

unghiul camerei se va schimba ori de câte ori vei pași într-o zonă nouă sau când vei da ortul popii. Pe cât de ușor va deceda personajul tău, pe atât de greu va reînvia. La fel ca în cazul lui **Diablo II**, personajul tău va renaște în cel mai apropiat oraș, gol-golul și lipsit de orice echipament, fiind necesar să fugi înapoi la locul accidentului fatidic pentru a-ți recupera cadavrul. Până să ajungi la echipamentele tale, ai toate șansele ca monștrii din jur să fi reînviat și ei. În mod straniu, camarazii nu suferă de această pedeapsă, echipamentul lor părând atașat cu super glue. Din multe puncte de vedere gameplay-ul jocului e (frustrant de) incoerent, eclipsând celelalte elemente reușite.

În privința graficii, jocul arată neobișnuit, dar în sensul pozitiv al cuvântului. Chiar și cu toate setările la minimum, **Silverfall** păstrează un design convingător. Modelele și animația personajelor

sunt detaliate și fluente, iar folosirea tehnologiei cell shader reprezintă o pată de culoare care diferențiază jocul de concurenți. Prețul acestui succes este plătit însă de cerințele de sistem cam ridicate.

La partea acustică nu prea avem de ce să ne plângem, piesele coloanei sonore potrivindu-se bine cu atmosfera jocului.

După **Titan Quest**, acum și **Silverfall** dă cu piciorul în potențialul său și, din cauza bug-urilor și a lipsei finalizării, pierde foarte mult din farmec și valoare. **Silverfall** ar fi putut ajunge action RPG bun (poate chiar foarte bun), dar, ca urmare a neglijenței producătorilor, a ajuns un hack'n'slash mediocru.

MONOGAM(E)

jacint@pcgames.ro



Punctaj SILVERFALL

PRODUCĂTOR	KievGames
PUBLISHER	Deep Silver
OFERTANT	-
PREȚ	cca 120 lei
VÂRSTĂ	peste 12 ani

PRO & CONTRA

+ grafică neobișnuită, dar frumoasă	- control al camerei dezas-truos
+ rejucabilitate sportivă	- incoerențe nepermise în gameplay
	- AI jenant

Grafică	78%
Sunet	76%
Gameplay	62%
Atmosferă	65%
Multiplayer	69%

70%

NECESAR	RECOMANDAT
CPU - 2 GHz	CPU - 3,4 GHz
Video - 128 MB	Video - 256 MB
RAM - 512 MB	RAM - 1024 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
TITAN QUEST; MAGE KNIGHT APOCALYPSE

TRANSILVANIA

CELE MAI BUNE JOCURI LE VEZI LA DUBLUCLICK CU ALIN ȘERBAN GABOR

Luni 17:00
Marti 11:30
Sâmbătă 14:00

DUBLUCLICK

www.dubluclick.ro

gas@dubluclick.ro

PCGames
4fun

best
distribution

UBISOFT





Sam and Max:

Season One - Episode Three

Telltale Games continuă relatarea episodică a aventurilor lui Sam (un copoi care parcă ar fi reîncarnarea lui Sam Spade) și Max (o creatură asemănătoare cu un iepure care iubește violența mai mult decât Bugs Bunny morcovii). În noul episod, denumit **The Mole, the Mob and the Meatball**, peripețiile eroilor noștri sunt legate de un polițist care a dispărut fără urmă în urma infiltrării în organizația criminală a lui Ted E. Bear. Pentru a putea rezolva cazul, Sam și Max trebuie să devină și ei agenți sub acoperire.

La fel ca părțile anterioare, **The Mole, the Mob and the Meatball** se dovedește a fi un joc de aventură distractiv cu mult

umor (reciclat). În noul episod, producătorii s-au jucat cel mai mult cu repetițiile: vei avea ocazia să încerci cele mai aiurite parole pentru a intra pe o ușă, vei putea cumpăra obiecte la nimereală, de la alimentara locală și vei putea asculta în repetate rânduri creațiile muzicale ale unor urși care încearcă să te convingă că nu e nici urmă de mafie prin preajmă. Întreg jocul este construit în jurul unor astfel de repetiții, așa că nu ne mai mirăm nici de reciclarea glumelor deja auzite.

Locațiile în care au fost amplasate aceste poante au rămas în mare parte neschimbate. Lumea jocului pare mai restrânsă acum, deoarece în afară de cartierul în care se află biroul celor doi prota-

goniști, nu prea vei putea explora alte scene. Acest lucru este cam dezamăgitor dacă luăm în considerare cele două episoade premergătoare. Producătorii aveau la dispoziție o sumedenie de locuri pe care să le dezvolte și să le includă în noile aventuri, lărgind lumea de joc. În loc de acest lucru, ei au redus-o și din păcate au scurtat din nou durata de joc: episodul al treilea este mai scurt chiar și decât **Situation: Comedy**.

Puzzle-urile în schimb au rămas la fel de variate și captivante precum în episoadele precedente. Din nou te așteaptă, personaje sărite de pe fix și odată cu ele dialogurile ilare caracteristice seriei (vezi de exemplu Leonard Steakcharmer). Grafica nu s-a

schimbat deloc (nici nu trebuia), dar unele dialoguri și unele piese ale coloanei sonore au fost preluate fără modificare din episoadele precedente.

Ajuns la jumătatea primului sezon, fanii jocurilor de aventură au deja destul material la îndemână ca să-și formeze o opinie despre ce încearcă să facă Telltale Games. Dacă ai jucat episoadele de până acum, probabil vei încerca și **The Mole, the Mob and the Meatball**. Din cele văzute până acum tocmai natura episodică dăunează cel mai mult noului Sam and Max și faptul că, în lipsă de inspirație, designerii refolosesc aceleași și aceleași elemente.

MONOGAM(E)

jacint@pcgames.ro



Punctaj SAM AND MAX...

PRODUCĂTOR	Telltale Games
PUBLISHER	Telltale Games
OFERTANT	-
PREȚ	cca. 30 lei
VÂRSTĂ	peste 12 ani



PRO & CONTRA

+ puzzle-uri neobișnuite	- lume de joc redusă
	- glume refolosite
	- se poate termina într-o după-amiază

Grafică	83%
Sunet	86%
Gameplay	73%
Atmosferă	71%

78%

NECESAR	RECOMANDAT
CPU - 800 MHz	CPU - 1,5 GHz
Video - 32 MB	Video - 64 MB
RAM - 256 MB	RAM - 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
GRIM FANDANGO; BONE



**1 CD-ROM
GRATUIT**

CD FORUM

MAGAZIN MULTIMEDIA EDUCAȚIONAL

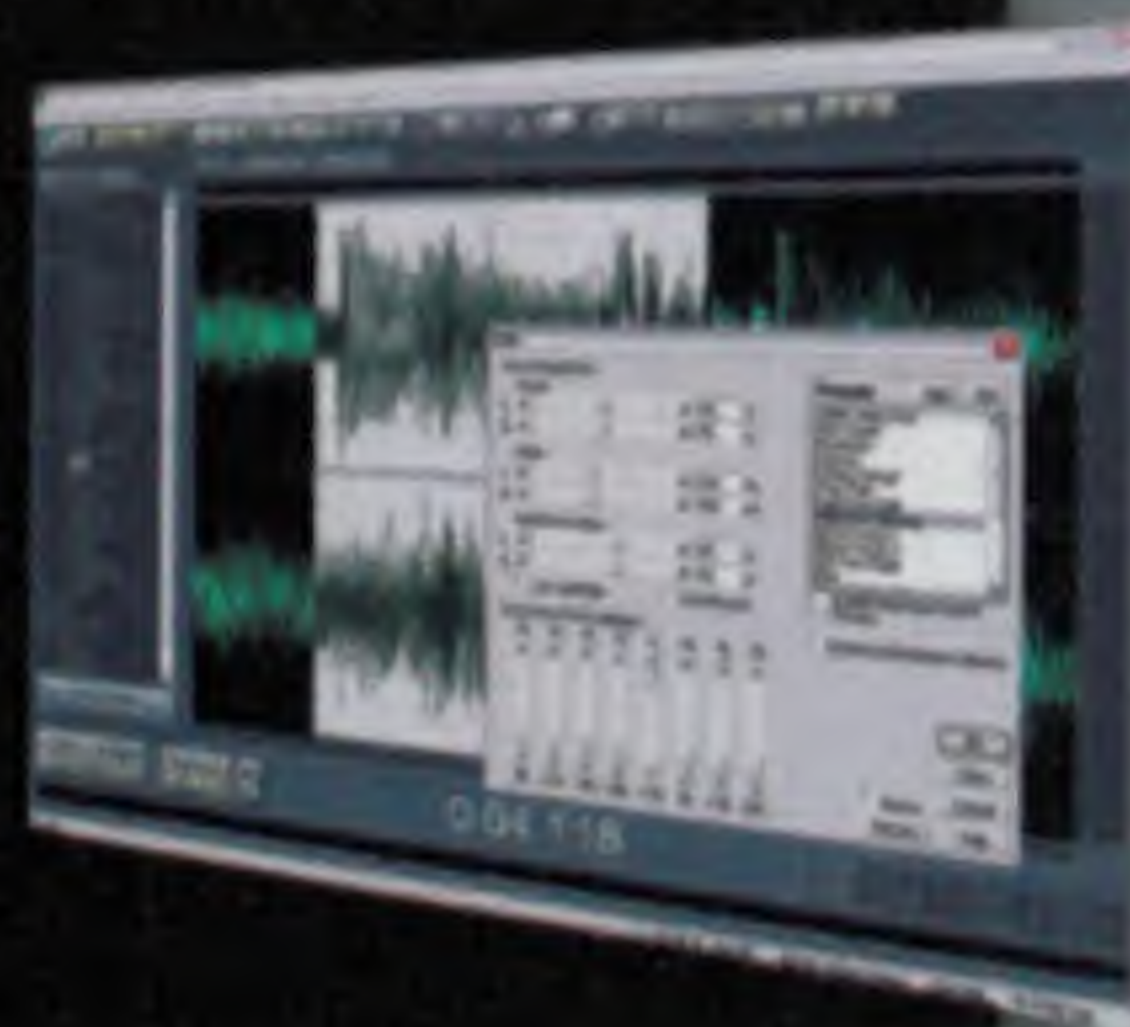
FEBRUARIE 2007 NR. 59/VII

ISSN: 1583-087X

MULTIMEDIA

Adobe Audition

Înregistrează și editează profesionist
conținuturi audio



Harmony Navigator

ABC-ul debutanților
în lumea muzicii instrumentale



EDUCAȚIONAL

WordPress

Administrează-ți singur blogul

FiziKa pentru acasă

Supliment multimedia pentru clasele VI-VIII

MS Encarta 2007

Ediția în limba franceză

HARD FORUM

Magia proiecției
cu Epson TW1000



PREȚ: 6,9 RON
WWW.CDFORUM.RO

ÎN REVISTĂ ȘI PE CD-ROM:

CAM STUDIO SOFTUL LUNII



INTERNET
ȘI SECURITATE



**ADVANCED
WINDOS CARE**
Optimizează-ți sistemul
cu un singur clic





Pro Evolution Soccer 6

PES vs. FIFA - un duel la fel de palpitant precum derby-urile dintre Steaua și Dinamo sau Real-Barcelona. Chiar dacă FIFA a făcut progrese remarcabile în ultimul an și îi suflă puternic în ceafă lui PES, **jocul celor de la Konami rămâne standardul în domeniul simulatoarelor de fotbal.** Exact ca în cazul germanilor când au creat celebrul Mercedes Cobra (mașină ce era atât de fiabilă încât practic nu se strica!), la fel și PES, pur și simplu nu are rival.



Minutul 0

În ochii unui jucător neavizat **Pro Evolution Soccer 6** nu pare să aducă prea multe noutăți. Pare același **PES 5**, dar cu altă pălărie. Începi să îți pui întrebări legate de banii aruncați pe fereastră pentru un simulator ce nu aduce nimic spectaculos.

Pentru a observa schimbările trebuie să te înarmezi cu o răbdare de chinez bătrân, nu de alta, dar cultura japoneză este recunoscută pentru precizia detaliilor. Tocmai de aceea trebuie să treci repede peste frustrările provocate de primele impresii negative asupra jocului.

Cu cât vei avansa în joc cu atât vei observa modificările de detaliu aduse de japonezi.

Prima repriză

Meciul stă să înceapă, stadionul este plin ochi de fanii înfocați, dornici de spectacol. **PES 6** tocmai ia primul cartonaș galben din cauza aspectului ciudat al tribunelor. Acestea, deși pline ochi de spectatori, arată ciudat, uneori ai senzația că ești la teatru, nu se mișcă nimeni. Chiar dacă mai flutură câteva steaguri, chiar dacă mai apar câteva cearceafuri cu mesaje de încurajare, atmosfera pare desprinsă din jurnalele de știri din vremea Împușcatului. Fotoreporterii te întâmpina la intrarea în teren, sunt frumos prelucrați în 3D, însă stau nemișcați ca stanele de piatră. Probabil au rămas cu gura căscată la vederea extraterestrilor din

echipa ta.

Încă de la primele atingeri de balon observi o dinamică a balonului îmbunătățită. Însuși creatorul seriei **PES**, Shingo 'Seabass' Takatsuka, a lucrat la capitolul sistemului de șut. Ca în realitate, ai nevoie de multă muncă pentru a ajunge să stăpânești tehnica unui șut sănătos pe spațiul porții. **PES 6** îți pune nervii la încercare, deoarece îți va lua ceva timp să înscrii în poarta adversă. Personal am reușit câteva zeci de "avioane" și "chifle" până să marchez o dată. Bucuria a fost cu atât mai mare cu cât am înscris mai greu. Pur și simplu aveam aceeași senzație pe care a experimentat-o cu (in)succes Steaua București în meciul din Champions League cu Olim-

pique Lyon: am luat gol după gol, în vreme ce poarta adversă ori mi s-a părut a fi prea mică, ori cineva mișca poarta în momentul în care mă pregăteam să trimit o torpilă.

Pentru a avea o zi cât mai calmă și a-ți păstra nervii pentru momentele mai dificile ale jocului, îți recomand să începi cu modul *Training*. Aici primești îndrumările necesare pentru a face saltul de la lustruitul băncii de rezerve la statutul de jucător profesionist. Înveți să conduci mingea cu eleganța unui balerin, să execuți driblingurile cu măiestria lui Mutu, sau să șutezi cu putere ca maestrul Roberto Carlos. Ca să nu te plictisești exersezi pasele și combinațiile în viteză în compania unui coechipier.



MUTU ÎN ECHIPA PC GAMES Chiar dacă joacă doar în reluare, Adrian e super vedetă

CUPA ȘI CAMPIONATU așteptăm valizele cu euroi de la Big Chief



☛ **PFOAI, CINE M-O PUS** să bea toată noaptea cu Paul?



☛ **SĂ RATEZI CHIAR ȘI DE UNUL SINGUR** asta se numește "profesionalism"

Romania		Result				AS Monaco	
							
11		3	1st	1	2		
		8	2nd	1			
<div><div>To Cup Menu</div><div>Match details</div><div>Individual game records</div></div>							300 PES
47(20)	Shots (On target)					11(6)	
0	Penalties					0	
1	Free kicks					3	
5	Corner kicks					1	
3(0)	Fouls (Offside)					1(0)	
1						0	

☛ **REZULTAT DE VIS** Mare păcat că realitatea este foarte departe!



☛ **PE AICI NU SE TRECE!** Zidul carpato-danubiano-pontic rezistă presiunii

După ce ai acumulat un bagaj minim de tehnică, începe greul. Pentru o încălzire rapidă intri în *Random Selection Match* și dai piept cu un adversar selectat aleatoriu de calculator. Dacă ai noroc, primești o echipă din țările calde unde culesul bananelor sau vânatul antilopelor este o ocupație mult mai interesantă decât fotbalul. Dacă ai ghinion, dai piept cu maștrii jocului cu balonul rotund și atunci ai parte de o lecție gratuită de aritmetică, înveți să numeri până la 20 fără prea mari probleme.

Începutul e mai greu, dar, pe parcurs, observi cu uimire că jucătorul care intră într-un tackling păstrează controlul asupra balonului săltând mingea cu finețe peste Neanderthal-ul care vrea să te mănânce cu fulgi cu tot. Dinamica mingii este admirabilă, se vede că japonezii au lucrat la acest capitol. Jucătorii depun eforturi considerabile pentru a marca cu capul, chiar dacă mingea e mai greu de controlat decât în PES 5. Noul control al driblingului permite fente în spate, însă pasele dintr-o bucată sau călcăiele au o eficiență mai redusă. Pasele în diagonală au o precizie mai mare, schimbul de poziție al jucătorilor din atac funcționează ceas. Dacă vrei să apari la "Golul zilei", poți marca din voleu, "foarfecă" sau o săritură urmată de o spectaculoasă lovitură de cap.

Pauza

Pauza meciului îți aduce cu sine o multitudine de statistici, poți evalua rapid randamentul echipei tale, al jucătorilor în parte, dar și mișcările adversarului, zonele de presiune, zonele în care se desfășoară evenimentele. Dacă trebuie schimbat ceva în echipă, acum e cel mai bun moment. După pauză alegi rezultatele sau golurile, după caz.

Repriza a doua

AI-ul jucătorilor a crescut. Astfel observi că jucătorul tău favorit aleargă fără minge, încercând să scape de marcajul strict al fundașilor adversi, indicându-ți

unde va dori să primească pasa decisivă. Atacanții au capacitatea de a "întoarce" un fundaș imediat ce intră în posesia mingii. Fundașii sunt mai inteligenți decât ai lor, ai senzația că joacă precum Bumbescu în vremurile bune, încercând să închidă cât mai bine zona din fața porții. Aceste modificări fac ca game-play-ul să câștige în consistență.

Jocul are valențe mult mai ofensive decât până acum obligându-i pe jucători să nu se gândească prea mult la apărare, ci să mizeze mai mult pe cartea atacului. Meciurile sunt mult mai palpitate și deschise oricărui rezultat.

Simularea jocului este atât de realistă, încât ți se pare că urmărești o transmisie televizată și nu un joc video. Animațiile sunt prezente pretutindeni de-a lungul jocului, reacțiile jucătorilor fiind redade cu fidelitate: atacantul se lasă în genunchi și se uită înspre cer în speranța că cineva acolo sus îl iubește, fundașii protestează în cazul în care sunt sancționați cu cartonaș sau cer offside la orice fază, coechipierii se aplaudă între ei în cazul unor faze reușite. Avem parte și de momente mai tensionate în cazul unui fault brutal sau a unei rugăciuni negative la adresa mamei adversarilor.

Arbitrajul este mai curat, ai parte de mai puține erori sau faze litigioase. Reacția fluierașilor este pe măsura jocului, ține cont de agresivitatea jucătorilor. Nu știu cum se face că la primele meciuri nu m-am înțeles mai deloc cu băieții deștepți echipați în negru. Mai mereu am rămas fără unul sau doi jucători, probabil că sunt prea bun pentru adversari. Mai apoi, am înțeles cum merge treaba și nu i-am scos din "Saru`mâna, dom arbitru!" și "Sir, yes Sir!". Așa am reușit să supraviețuiesc unui masacru. Dacă ai prea multă adrenalină și nu respecți regulile nescrise ale fair-play-ului ai parte de un adevărat spectacol de sunete și culori din partea arbitrului de centru: cartonașele curg în valuri mai ceva ca faniile Stelei la meciurile din cupele europene.



Fizionomiile super vedetelor sunt foarte bine realizate, recunoști astfel jucătorul preferat, nu numai după dribling sau modul de mișcare în teren, ci și după vorbă și după port.

Minutul 91

Poți fi Dumnezeu pentru o zi în momentul în care alegi să te joci cu condițiile meteo. Chiar dacă în realitate, afară e urgie, în joc poți seta un soare incandescent ca să se asorteze cu lada de bere rece pe care orice gamer care se respectă o are în dotare. Problemele apar în momentul în care vrei ca vremea să se schimbe după cum bate vântul. În timpul unei partide treci de la vreme caldă la una ploioasă, astfel jucătorii pe care-i păstorești cu mare grijă îți ridică "ode" de slavă. Ploaia face ca jucătorii să obosească mai repede, să încetinească ritmul alergă-

rii până în situația unei plimbări de relaxare prin terenul advers. Schimbările primesc un rol decisiv în astfel de condiții meteo, plusul de prospețime fizică aduce beneficii echipei. Mingea va urma, de asemenea, comportamentul vremii, ea sare aiurea sau prinde o viteză amețitoare în cazul unui teren inundat de ploaie.

Conferința de presă

Noile moduri de joc îți recrează toată atmosfera specifică sportului rege. Îți conduci echipa pe parcursul turneelor de calificare sau finale, meciurile amicale sau oficiale îți vor eroda răbdarea în cadrul *International Challenge*. *Master League* se întoarce în forță cu noi provocări. Experimentezi din plin sușurile și coborășurile vieții de antrenor de fotbal alături de echipa favorită de-a lungul campaniilor de promovare, salva-

re de la retrogradare. Îmbătrânirea jucătorilor, accidentările, presiunea publicului și a Consiliului de administrație îți vor da bătăi de cap suplimentare. Dacă nu ești mulțumit de lotul pe care îl ai la dispoziție, editorul din cadrul jocului îți dă posibilitatea a-ți crea propria echipă. Un al doilea cartonaș galben îl primește PES 6 pentru baza de date precară. Chiar dacă include un număr mai mare de licențe decât PES 5, printre noutăți fiind Argentina, Olanda, Italia, Spania și Suedia, echipele de club din Europa de Est au fost lăsate baltă.

Una peste alta, **Pro Evolution Soccer 6** continuă seria într-un mod fericit, însă diferența "galactică" față de seria FIFA începe să scadă.

ARMATA ULTRA

mircea@pcgames.ro

Timeline

Pro Evolution Soccer

Primul joc "adevărat" din seria PES, cunoscut sub numele de **Winning Eleven 5** în Japonia, a apărut în octombrie 2001. Seria PES a fost dezvoltată inițial pentru Playstation, deși este urmașa celebrei serii **International Superstar Soccer**, dezvoltată pentru Nintendo 64.



Pro Evolution Soccer 2

Octombrie 2002 aduce cu sine PES 2, puțin cosmetizat. Probleme serioase au ridicat licențele, în



lipsa acestora marile cluburi au fost botezate fie cu numele orașului, fie cu porecele date de fani. Coloana sonoră include două piese binecunoscute ale celebrei formații Queen, "We Will Rock You" și "We are the Champions".

Pro Evolution Soccer 3

Arbitrul italian Pierluigi Collina, unul dintre cei mai respectați și temuți fluierași, a ajuns pe cover-ul celui de-al treilea joc din serie în 2003, chiar dacă el nu va apărea în joc. PES 3 este primul din serie care este compatibil cu sistemul de operare Windows. Noul engine grafic, precum și gameplay-ul îmbunătățit. Problemele ridicate de cerințele de sistem, precum și lipsa unui mod online au făcut ca PES 3 să rămână puțin în urma lui FIFA 04 în preferințele fanilor.



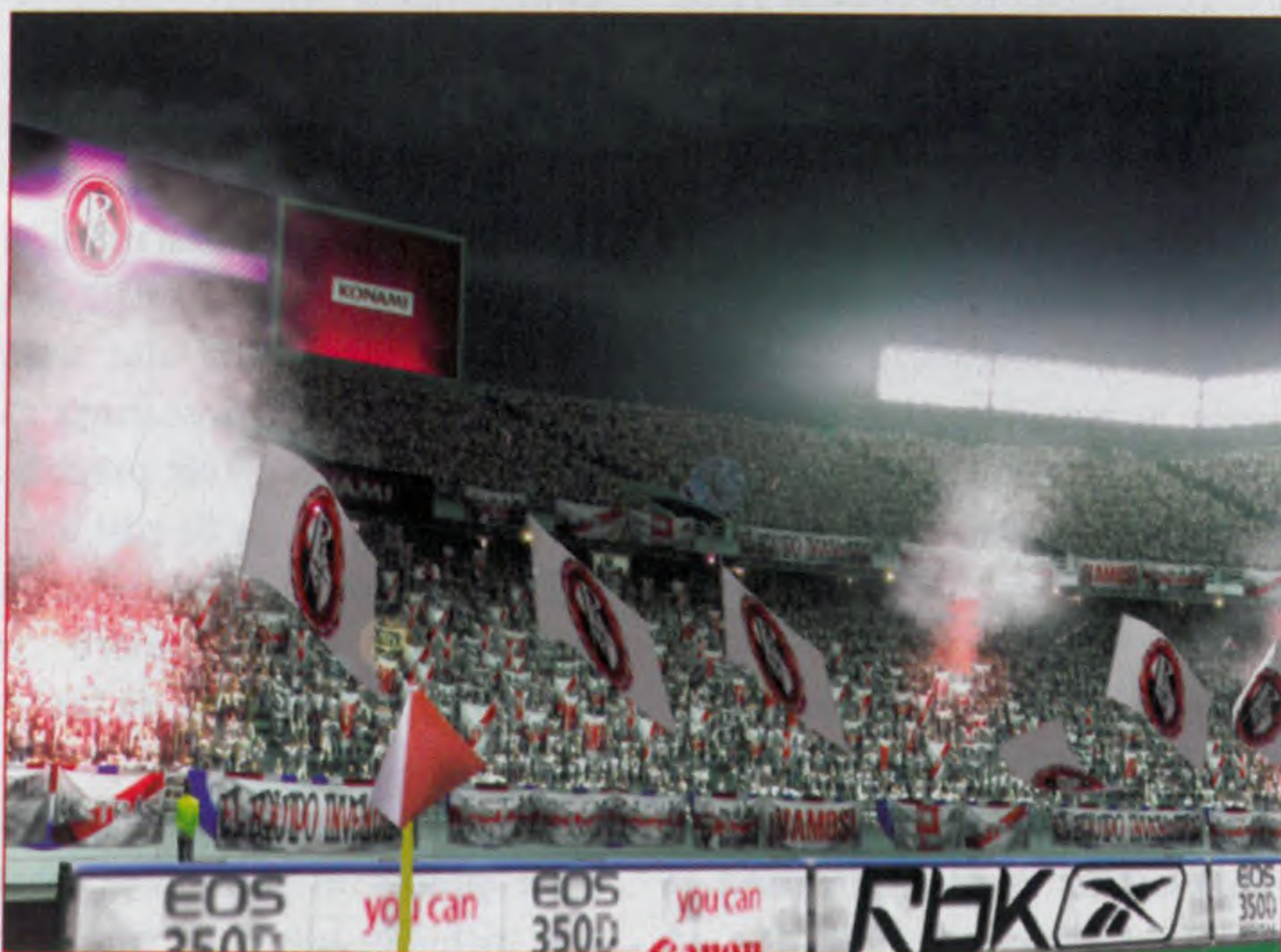
Pro Evolution Soccer 4

PES 4 aduce cu sine, în 2004, licențe full pentru campionatele Angliei, Franței, Germaniei, Spaniei și Olandei. Modalitatea prea facilă de a înscrie în timpul meciului a fost aspru criticată de fani. Totuși adăugarea unui mod online, îmbunătățirea AI-ului jucătorilor și a gameplay-ului au lăsat fanii în extaz. Thierry Henry și Francesco Totti s-au alăturat lui Pierluigi Collina pe cover.



Pro Evolution Soccer 5

Pro Evolution Soccer 5 ajunge la maturitate în anul de grație 2005. Gameplay-ul deosebit, numărul de licențe crescut, dificultatea de a înscrie din apropiere, AI-ul îmbunătățit pentru faza de apărare, precum și animațiile au făcut ca PES 5 să depășească jocul concurenței de la FIFA. Varianta pentru Playstation 2 a primit nota 10/10 din partea Official Playstation 2 Magazine UK.



Punctaj PRO EVOLUTION...

PRODUCĂTOR	Konami
PUBLISHER	Konami
OFERTANT	Monosit
PREȚ	123 lei
VÂRSTĂ	de la 16 ani



PRO & CONTRA

+ animațiile	- licențe puține
+ dinamică reușită	- aspectul tribunelor
+ realism	

Grafică	89%
Sunet	89%
Gameplay	93%
Atmosferă	93%
Multiplayer	92%

91%

NECESAR

CPU	- 800 MHz
Video	- 64 MB
RAM	- 256 MB

RECOMANDAT

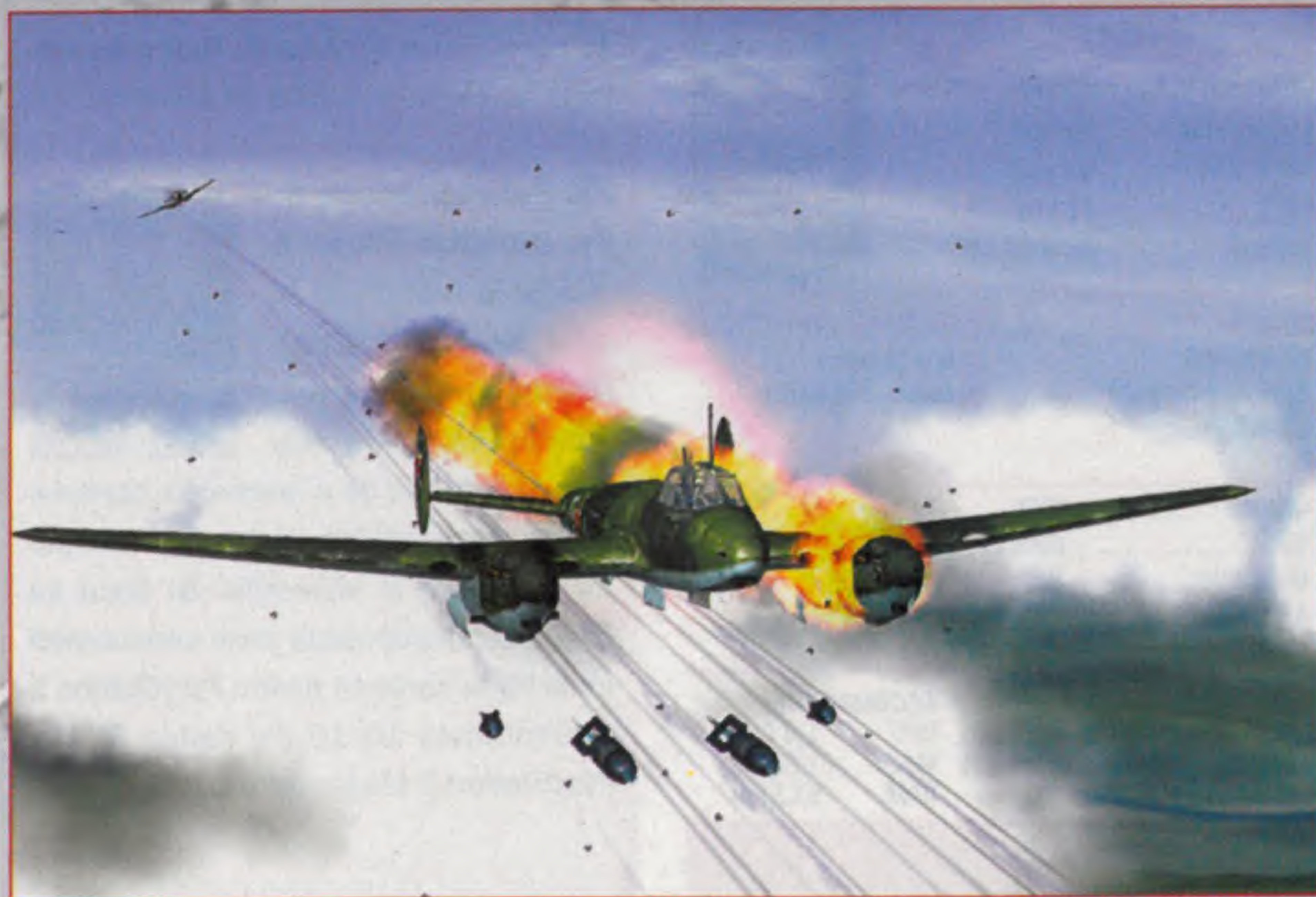
CPU	- 1,4 GHz
Video	- 128 MB
RAM	- 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
SERIA FIFA



IL-2 Sturmovik 1946

După nenumărate add-on-uri și patch-uri în sfârșit s-a găsit cineva care să adune diferitele părți ale lui IL-2, să-i adauge noi avioane și noi misiuni, pentru a publica un nou joc.



Cei care ați jucat vreodată IL-2, nu veți avea probleme cu modelul de zbor, cu grafica și cu controlul jocului - pentru că aceste elemente au rămas neschimbate. Cei care încă nu ați încercat IL-2 și vreți să vă familiarizați acum cu simulatoarele, poate ar fi mai bine să căutați un alt punct de pornire decât **Sturmovik 1946**. Producătorii nu au făcut niciun compromis și au încercat să modeleze condițiile reale în totalitate. De exemplu, dintr-un Me-109 nu poți vedea solul în timpul aterizării, taman ca în realitate.

Eksperimental'nye samolety

Noul 1946 reprezintă, de fapt, îmbinarea a trei add-on-uri: **PE-2**, **Sturmoviks over Manchuria** și **46**. Inițial, acestea trebuiau să

apară separat, însă producătorii s-au răzgândit, în cele din urmă. Cea mai mare și mai importantă noutate este includerea a 32 de avioane. Printre aceste mașinării de oțel se numără, de exemplu, și bombardierul rusesc Petlyakov PE-2. Controlul acestui avion este destul de greu, deoarece sistemul de țintire a fost calibrat nu la înălțimea deasupra nivelului mării, ci la înălțimea relativă calculată față de suprafața terestră din acea vreme. Acest lucru înseamnă că pentru a avea cât de cât precizie, trebuie să cunoști pe de rost terenul de sub tine, respectiv să ai performanțe asemănătoare cu cele ale unui calculator de buzunar.

Producătorii au modelat și acest proces în întregime, apoi l-au inclus în tutorialul care este

mult prea scurt și sumar. Spre marea fericire a pasionaților de avioane mai apar niște delicatose precum IL-10 (moștenitorul lui IL-2), Nakajima Ki-27 Nate, Kawanishi N1K2 George sau Mitsubishi J2M5 "Raiden".

Nu se termină aici enumerarea elementelor de interes, deoarece 1946 include și avioane cu reacție care nu au avut un rol prea mare în timpul războiului. Printre acestea se numără prototipul lui MiG-9, avionul Focke-Wulf Ta-183 Huckerbein sau Arado Ar 234.

Alternativnaya Istoriya

Titlul jocului nu se potrivește cu datele războiului. 1946 desemnează două lucruri: în afară de faptul că producătorii te lasă să încerci avioane care nu au participat la luptă ori au fost fabricate în doar câteva exemplare, pentru prima dată în istoria seriei poți să retrăiești evenimentele unei epoci fictive.

Istoria alternativă din 1946 se prezintă cu nouă noi campanii, dintre care doar șase se bazează pe realitatea istorică. Celelalte trei prezintă un 1946 în care războiul este încă în desfășurare: de partea rușilor putem încerca avioane cu reacție, capabile să atingă viteze subsonice, și putem lupta folosind rachete aer-aer controlate prin cablu. Mai mult, putem avea acces și la tehnologia oponentilor. Pe parcursul unei misiuni, de exemplu, ne putem poziționa în carlinga unui Heinkel He-L-III B-2

Lerche (avion care se vroia să decoleze și să aterizeze vertical) pentru a îndeplini planul ambițios al lui Hauptmann Schlammer de a-l asasina pe Hitler.

Ironie e faptul că acest avion nu a zburat niciodată, pentru că a rămas doar la nivelul unor schițe tehnice. Genialitatea noului IL-2 trebuie căutată chiar în faptul că producătorii au dat frâu liber imaginației.

Cum am spus, din punct de vedere grafic jocul nu s-a schimbat deloc. Grafica este detaliată și frumoasă (cel puțin pentru ochii unui fan al simulatoarelor), dar engine-ul rămâne la fel de gurmând. În plus, pentru a savura la maximum modelul de zbor nu e nevoie doar de un calculator performant, ci și de un joystick bun. Nici sistemul de meniuri nu e prea prietenos... jocul într-adevăr se adresează doar veteranilor seriei.

Aș îndrăzni să spun că acesta este cel mai bun IL-2 de până acum. Fiecare dintre cele trei add-on-uri merită laude, dar împreună par imbatabile. Serverele online sunt pline de jucători deja, și datorită modurilor de joc noi, atmosfera jocului se modifică și mai mult. Pentru fanii simulatoarelor, IL-2 1946 este o piesă obligatorie.

MONOGAM(E)

jacint@pcgames.ro



Punctaj IL-2 STURMOVİK 1946

PRODUCĂTOR Maddox Games
PUBLISHER Ubi Soft
OFERTANT Ubi Soft România
PREȚ cca 120 lei
VÂRSTĂ peste 12 ani



PRO & CONTRA

- + Istoria alternativă
- + prototipurile incluse
- tutorial nepotrivit
- doar pentru veterani

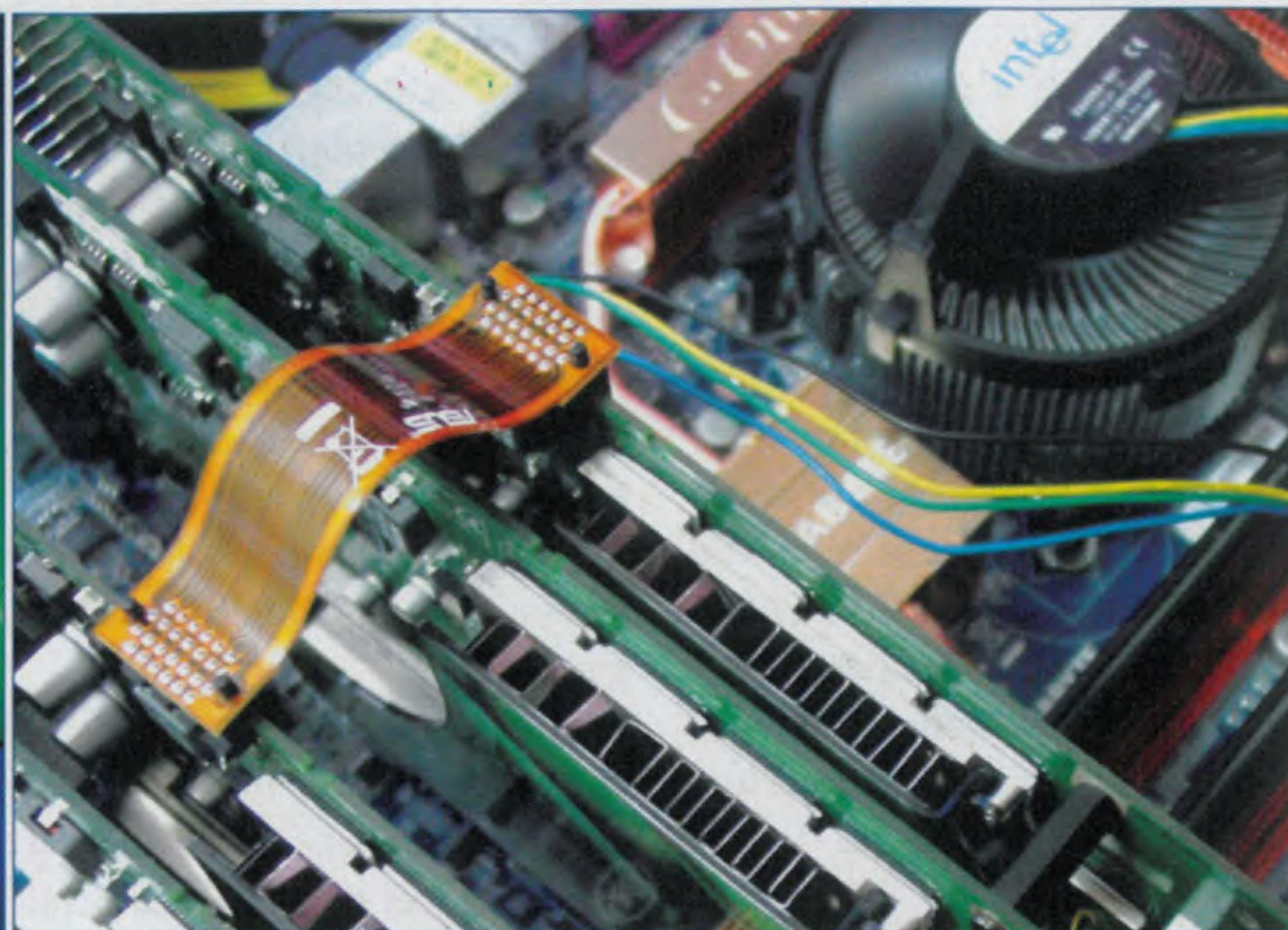
Grafică 82%
Sunet 77%
Gameplay 86%
Atmosferă 85%
Multiplayer 86%

83%

NECESAR
CPU - 1 GHz
Video - 64 MB
RAM - 512 MB

RECOMANDAT
CPU - 3,8 GHz
Video - 256 MB
RAM - 2 GB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
BATTLE OF BRITAIN; LOK ON: MODERN AIR COMBAT



Tendințe **soft și hard '07**

În ultimii 20 de ani tehnologia informației s-a dezvoltat cu o viteză uimitoare: anul 2007 promite însă unele dintre cele mai spectaculoase salturi tehnologice. **Am încercat să adunăm un buchet dintre cele mai importante inovații care stau în prag.**

Primul și cel mai evident pas evolutiv este Windows Vista. Deși a apărut de ceva timp (cel puțin pentru marile firme), nu putem spune că i-ar fi sosit încă timpul. Mai încolo însă, din cauza apariției unor programe care nu vor mai rula pe

vechile sisteme de operare pe 32 de biți, schimbarea va fi inevitabilă. În afară de diferitele aplicații care se vor baza pe suportul de multi CPU al noului sistem de operare, vor apărea și jocuri care nu vor mai rula pe XP-urile cu care ne-am obișnuit. Să instalezi

azi Vista nu prea îți aduce nici un avantaj, dimpotrivă: în lipsa driverelor adecvate și a utilităților care să folosească noile tehnologii, nu prea are sens încă trecerea. Upgrade-ul OS-ului va merita să fie făcut cel mai devreme prin lunile aprilie-mai.

Evoluție la kilogram

Dacă tot am vorbit de Vista, nu putem să nu amintim și de DirectX 10 care, în afară de grafica îmbunătățită, promite "jucării" noi producătorilor de jocuri. Să ne gândim doar la **Crysis** sau **UT III**, care vor necesita deja plăci

grafice GeForce 8 sau AMD (fostul ATi) R600. Până la apariția acestor jocuri, probabil că vor fi disponibile și plăcile din familiile G83 (categoria de mijloc) și G82 (entry level) de la nVidia. Bineînțeles, nu vor lipsi nici soluțiile mobile bazate pe G80 și R600 (nVidia G80M, G82M, AMD M78, M76, M72) cu ajutorul cărora și notebook-urile vor putea rula jocuri high-end. Despre prețuri însă, mai bine să nu vorbim...

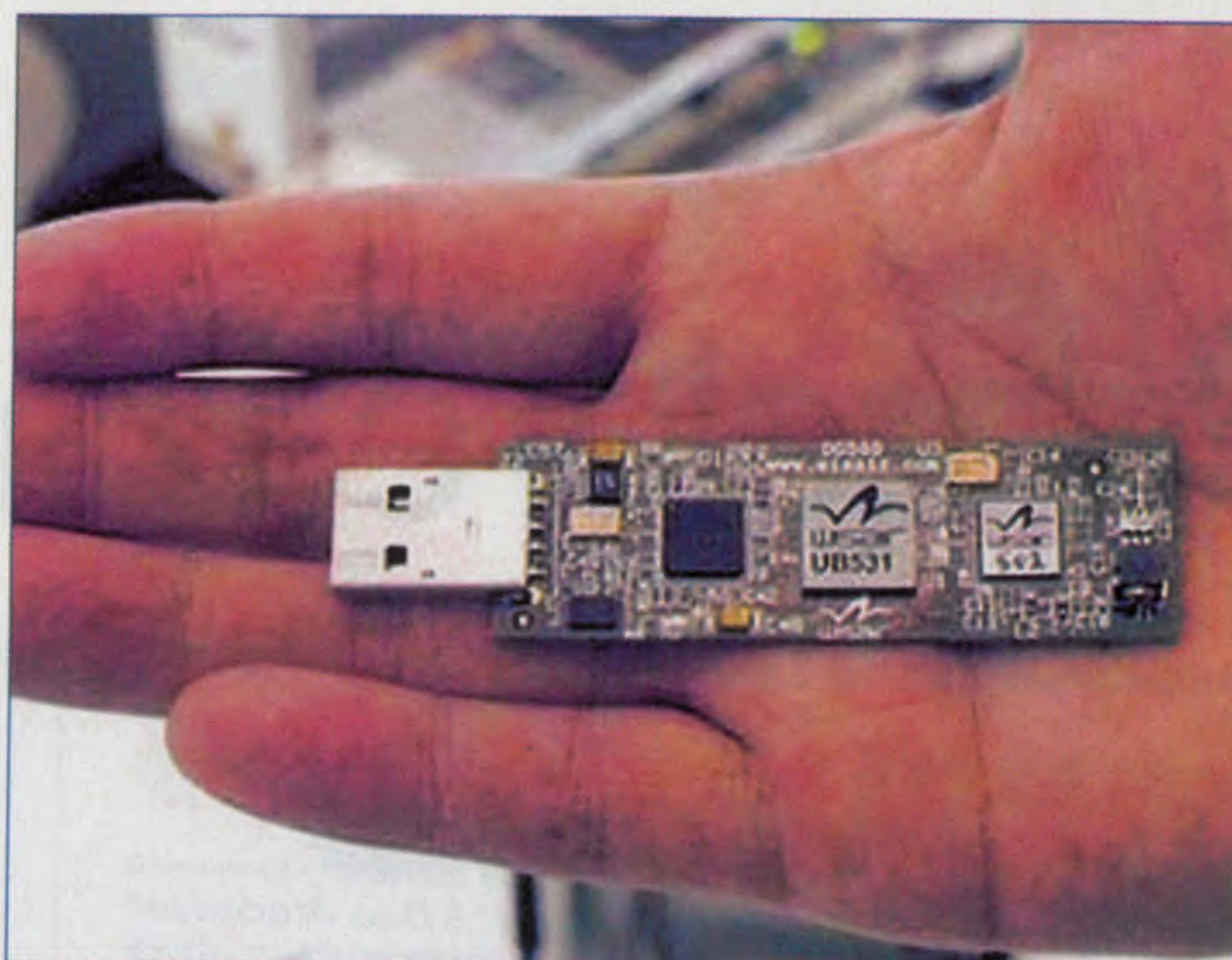
Domeniul procesoarelor, este poate singura categorie unde nu ne putem aștepta la un salt spectaculos. Au apărut deja procesoarele cu patru sămburi (Intel Core 2 Quad Q6600) și acestea vor deveni ceva mai accesibile, dar foarte puțini vor fi cei care să-și permită un astfel de procesor ori să aibă cu adevărat nevoie de așa ceva. Pentru utilizatorii obișnuiți Quad core rămâne un moft. Mai important e că Intel a programat o nouă campanie de reduceri de prețuri pentru începutul acestui an. Acest lucru poate fi util dacă ajungi la upgrade-ul PC-ului cauzat de trecerea la Vista.

Al doilea trimestru le va aparține însă celor de la AMD care, pe lângă lansarea primului lor CPU quad core fabricat cu tehnologia de 65 nm (nume de cod Barcelona), au mai planificat lansarea lui AMD Athlon X2 (Brisbane cu 2x1 MB cache L2), al unui Turion 64 cu numele de cod Tyler și al unui Sempron pentru laptop-uri

botezat Sherman. În al treilea trimestru al anului va sosi Antares (AMD Athlon 64 X2 - dual CPU, 2 MB L3 cache, viteză în jur de 2 GHz) și Altair (AMD Athlon 64 X4 care se prezintă cu noile tehnologii AMD, viteză tot în jur de 2 GHz). Tot în această perioadă vor sosi și noutățile de la Intel: Intel Core 2 Quad (Yorkfield - teoretic primul procesor pe 45 nm, de la 6 MB până la 12 MB L2 cache), Intel Core 2 Duo (Wolfdale - teoretic un dual core Yorkfield cu viteză în jur de 4 GHz).

"Măruntișuri"

Din punct de vedere al cipsetului, vârful tehnologic reprezentat până acum de mufa DVI de pe



putea să apară și DisplayPort-ul - oricum, va fi necesară folosirea de adaptoare sau schimbarea plăcii video sau a monitorului. Merită

bui să apară și Windows Vista SP1. Dar dacă tot am ajuns să vorbim de accesul la Internet și de pachete de securitate, anul acesta putem aștepta Firefox 3.0 și Internet Explorer 8.

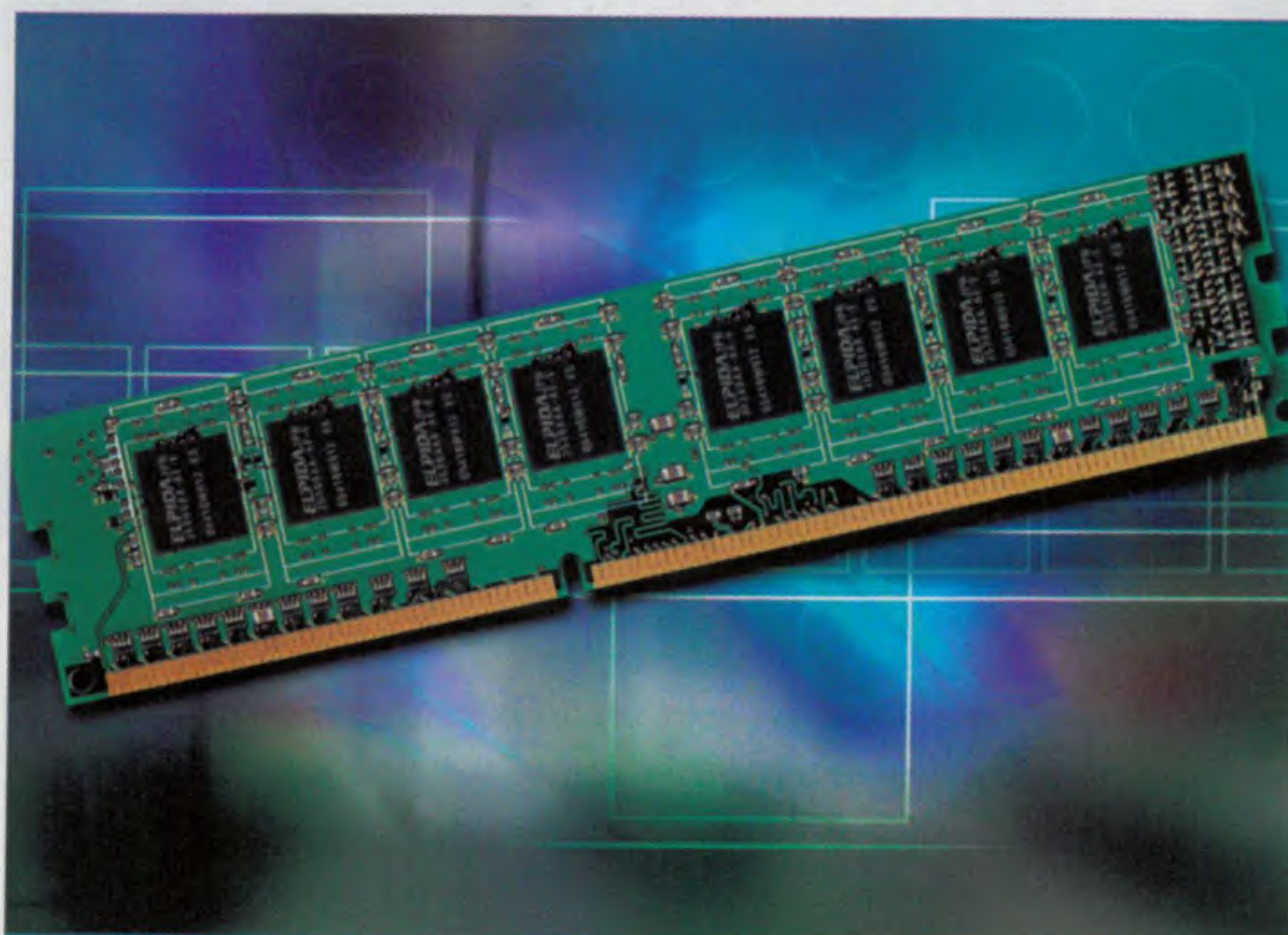
Tot anul acesta ar trebui să apară și DDR III, care va necesita placă de bază nouă, procesor nou, HDD nou și poate o nouă sursă de alimentare care va folosi noul standard BTX.

O inovație care promite destul de mult va fi Wireless USB, care reprezintă noua treaptă de evoluție a tehnologiei fără fir. Teoretic această tehnologie este deja în curs de implementare în noile plăci de bază și noile dispozitive multimedia. Cu ajutorul ei se vor putea transfera datele mai ușor și cu un consum de energie redus față de Bluetooth sau Wi-Fi. Viteza maximă va fi de 480 Mb/sec ceea ce poate părea puțin față de viteza USB 2.0, dar WUSB funcționează într-o rază de 10 m.

Ce mai rezervă noul an? Multe alte minunății, mari și mici, printre care PSP 2 (soft), un nou energizant de la Enviga care arde mai multe calorii decât conține sau noua versiune a pastilei Viagra (hard) de data aceasta produsă de Durex - lucru care va duce la o nouă invazie de spam-uri.

JACINT ERDEI

jacint@pcgames.ro



plăcile video, va fi înlocuită de HDMI. Unele zvonuri spuneau că până la sfârșitul anului s-ar

să fie amintit și noul standard Serial ATA 3, care va aduce cu el și noi HDD-uri. SATA 3 va avea de aproximativ două ori viteza lui SATA 2, ceea ce înseamnă cam 600 MB/sec. Acest lucru va fi deosebit de util dacă luăm în considerare ofertele pe care le pregătesc providerii de Internet. Conform unor zvonuri neconfirmate este posibil ca și la noi să apară ADSL de 3, 4, 6 sau chiar 8 Mb/sec.

Încă înainte de apariția lui Vista, Microsoft a anunțat că sistemul de fișiere WinFS nu va mai fi inclus. De atunci se perindă nenumărate zvonuri. Cel mai proaspăt zvon relatează că acesta totuși va fi terminat în al treilea trimestru al anului 2007.

Tot în aceeași perioadă ar tre-



Gigabyte accelerează cu Intel 965



Viitorul cipseturilor Intel 965 este strălucitor, în special dacă sunt în compania procesoarelor Core 2 Duo. Cu excepția suportului pentru plăcile video PCI Express x16, cipsetul Intel P965 este în frunte, conducând un FSB de 1066 MHz, un controller de memorie pentru accesul foarte rapid de 12,8GB/s și

câteva alte noi tehnologii. Lansat în tandem cu cipsetul Intel 975, nucleul logic și mult mai economic 965 pare a fi adevăratul favorit al majorității consumatorilor. După cum știm, linia de plăci de bază oferite de compania Intel include și cipsetul G965 cu interfață grafică încorporată. Chiar dacă discretul cipset P965 și-a

făcut primul apariția pe piață, cipsetul G965 are câteva caracteristici proprii, datorate ultimei încarnări a interfeței grafice onboard Graphics Media Accelerator (GMA), oferite de Intel și anume GMA X3000.

Vă vom prezenta în această ediție două modele de plăci de bază construite cu cipseturile

I965P și I965G, produse de compania Gigabyte. Este vorba de plăcile de bază GA-965P-DS3 și GA-965G-DS3 pentru procesoarele Intel Core 2 Duo. Modelul GA-965G-DS3 este practic un gemăn al modelului GA-965P-DS3 din punct de vedere al caracteristicilor și a tuturor aspectelor, design și layout.

Futuremark 3DMark05 (800x600x32)

placa video	puncte obtinute	
GA - 965G - DS3 (GMA X3000)	1069	
ASRock ConRoe945G - DVI (GMA 950)	965	

Futuremark 3DMark05 (1024x768x32)

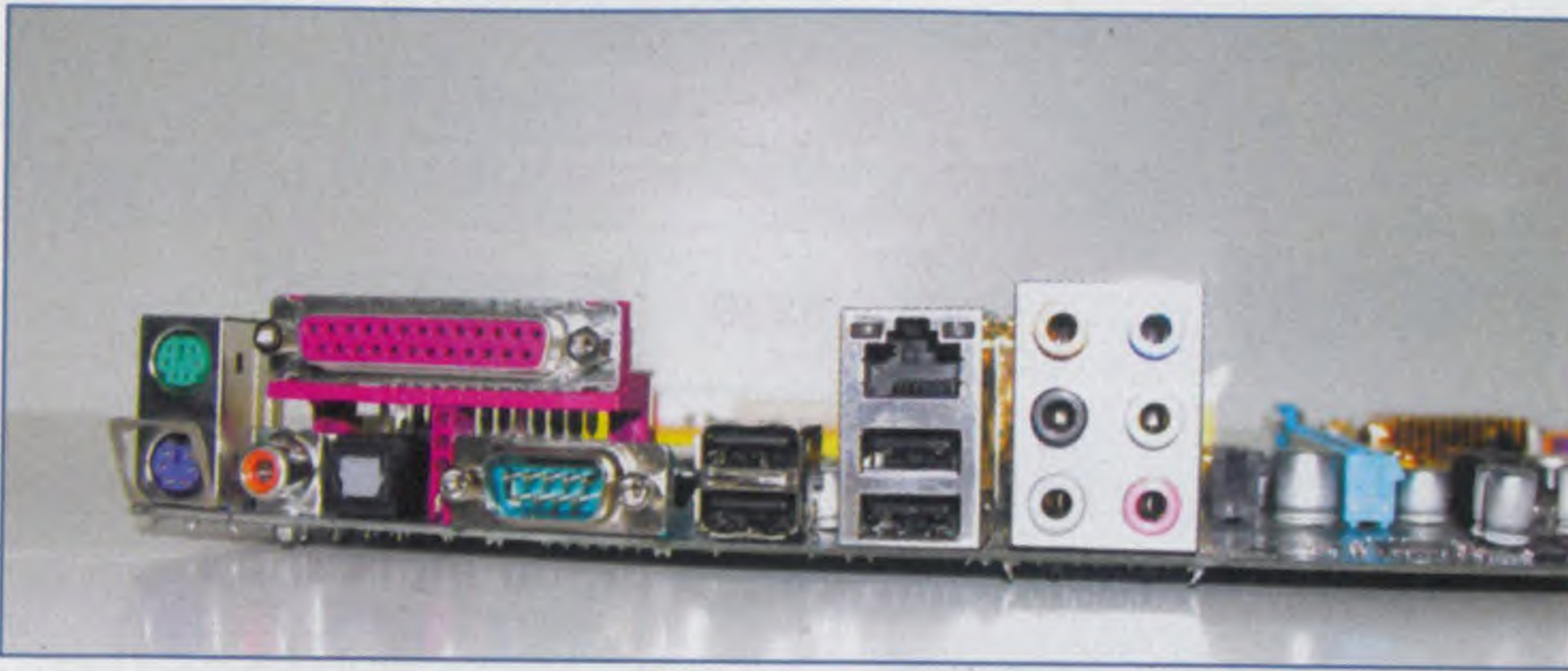
placa video	puncte obtinute	
GA - 965G - DS3 (GMA X3000)	924	
ASRock ConRoe945G - DVI (GMA 950)	878	

Futuremark 3DMark05 (1280x1024x32)

placa video	puncte obtinute	
GA - 965G - DS3 (GMA X3000)	733	
ASRock ConRoe945G - DVI (GMA 950)	729	

Futuremark 3DMark05 (1600x1200x32)

placa video	puncte obtinute	
GA - 965G - DS3 (GMA X3000)	588	
ASRock ConRoe945G - DVI (GMA 950)	543	



Caracteristici

Gigabyte GA-965P-DS3

Această placă de bază este un amestec foarte bun de performanță și valoare pentru procesoarele Intel Pentium D sau Core 2 Duo. Placa poate fi achiziționată la un preț rezonabil (140 USD), cu mici insuficiențe din punct de vedere al accesoriilor pe care le conține pachetul.

Conținând un Northbridge Intel P965 Express și un Southbridge ICH8, placa de bază suportă toate procesoarele cu soclu 775, începând cu procesoarele Core 2 Duo / Extreme și terminând cu Pentium D/4 și Celeron D. Suportă o frecvență FSB cuprinsă între 533MHz și 1066MHz și o cantitate maximă de 8GB de memorie DDR2-533/667/800 MHz.

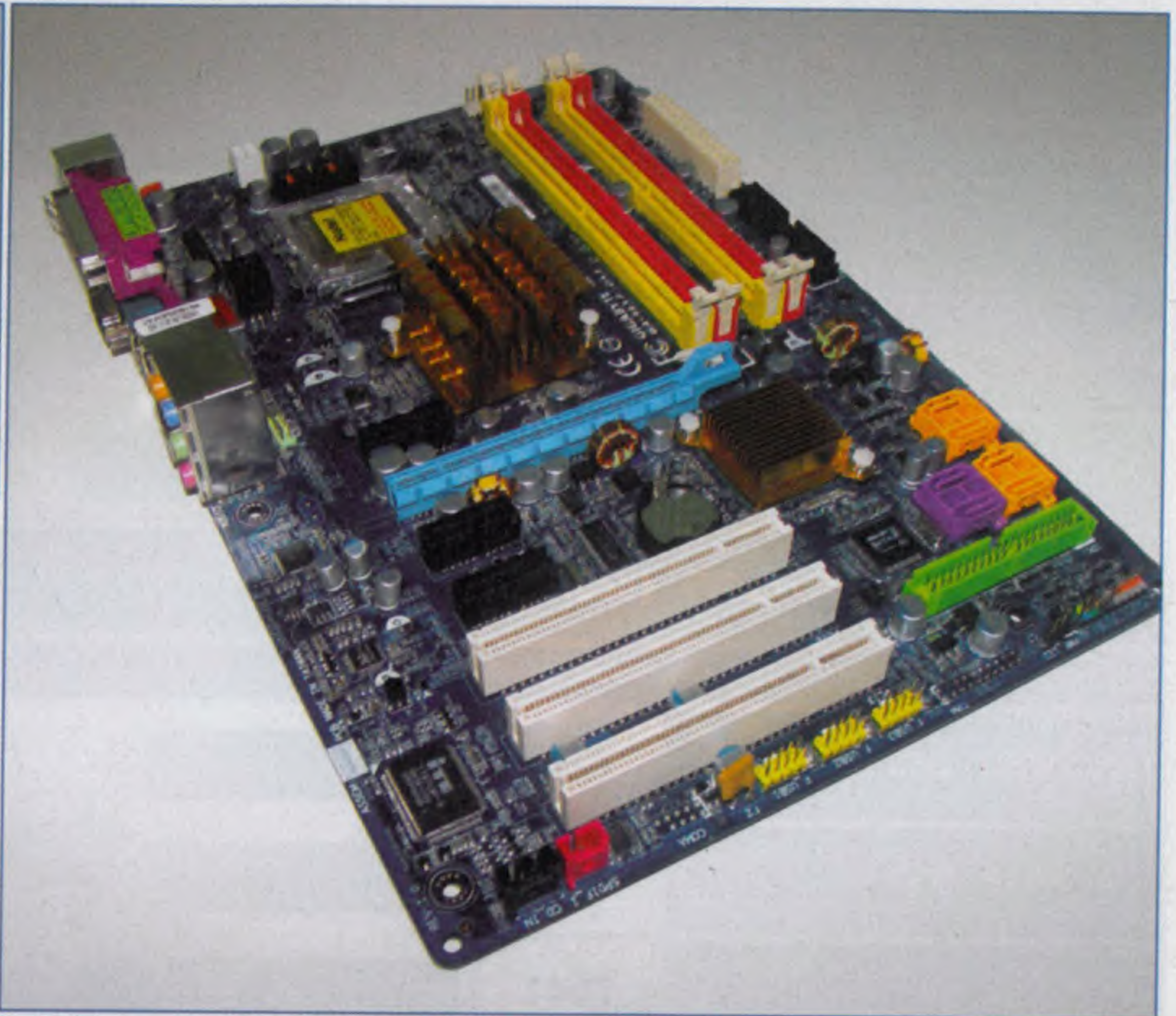
În afara caracteristicilor standard asociate cipsetului I965P, această placă de bază conține un controler IDE, o placă de sunet Realtek integrată cu codec ALC 883 pe 8 canale de înaltă definiție și o placă de rețea Gigabyte LAN cu cipset Marvell 88E8053 PCIe. Are 3 sloturi PCI Express x1, 3 sloturi PCI pe 32 de biți și un singur

slot PCI Express x16. Ca dispozitive externe conține 4 porturi USB 2.0 la I/O din spate și încă 6 porturi prin intermediul slotului PCI. Este ciudat faptul că sunt doar 4 porturi SATA II asociate cu Southbridge-ul ICH8, două sloturi suplimentare (culoare mov) și un singur port IDE (verde). Porturile SATA II includ suportul pentru modul RAID 0,1 și JBOD.

Cel mai ciudat aspect, însă, este promovat chiar pe cutie. Nu am fi crezut niciodată că tipul de condensatori folosiți pe această placă de bază pot influența interesul consumatorilor în construirea unui PC.

Compania Gigabyte susține cu mândrie că acest model de placă de bază folosește doar condensatori "higher quality solid capacitors" în loc de condensatorii electrolitici standard. Esența acestei situații este că Gigabyte a produs plăci de bază cu astfel de condensatori, pentru a spori stabilitatea globală a plăcii și longevitatea acesteia.

Plăcile de bază generează foarte multă căldură, de aceea compania Gigabyte folosește o răcire pasivă formată din două radiatoa-



Futuremark 3DMark05 (1024x768x32)

placa de bază	puncte obtinute	
GA - 965G - DS3	8217	
GA - 965P - DS3	8223	
ASUS P5W DH	8214	

Futuremark 3DMark05 (1280x1024x32)

placa de bază	puncte obtinute	
GA - 965G - DS3	7092	
GA - 965P - DS3	7094	
ASUS P5W DH	7088	

Futuremark 3DMark05 (1600x1200x32)

placa de bază	puncte obtinute	
GA - 965G - DS3	6141	
GA - 965P - DS3	6144	
ASUS P5W DH	6146	

Futuremark 3DMark05 (scor procesor)

placa de bază	puncte obtinute	
GA - 965G - DS3	12981	
GA - 965P - DS3	12792	
ASUS P5W DH	13053	



Futuremark PCMark05 (scor sistem)

placa de bază	puncte obtinute	
GA - 965G - DS3	7387	
GA - 965P - DS3	7389	
ASUS P5W DH	7581	

Futuremark PCMark05 (scor procesor)

placa de bază	puncte obtinute	
GA - 965G - DS3	7523	
GA - 965P - DS3	7461	
ASUS P5W DH	7541	

Futuremark PCMark05 (scor memorie)

placa de bază	puncte obtinute	
GA - 965G - DS3	5939	
GA - 965P - DS3	5946	
ASUS P5W DH	6099	

Futuremark PCMark05 (scor hard disc)

placa de bază	puncte obtinute	
GA - 965G - DS3	4460	
GA - 965P - DS3	4458	
ASUS P5W DH	4789	

re mari pentru cipseturile Northbridge și Southbridge.

Dacă analizăm puțin BIOS-ul acestei plăci de bază vom descoperi că sunt disponibile o mulțime de opțiuni pentru supratactare, care permit entuziaștilor să facă setări deosebit de agresive. Comanda magică "CTRL + F1" specifică plăcilor de bază Gigabyte

va activa meniul pentru entuziaștii înflăcărați, oferind setări fierbinți pentru supratactare, pornind de la creșterea frecvenței FSB, modificarea multiplicatorului procesorului, ajustarea vitezei memoriei, sincronizarea memoriei și modificarea voltajului memoriei și al procesorului.

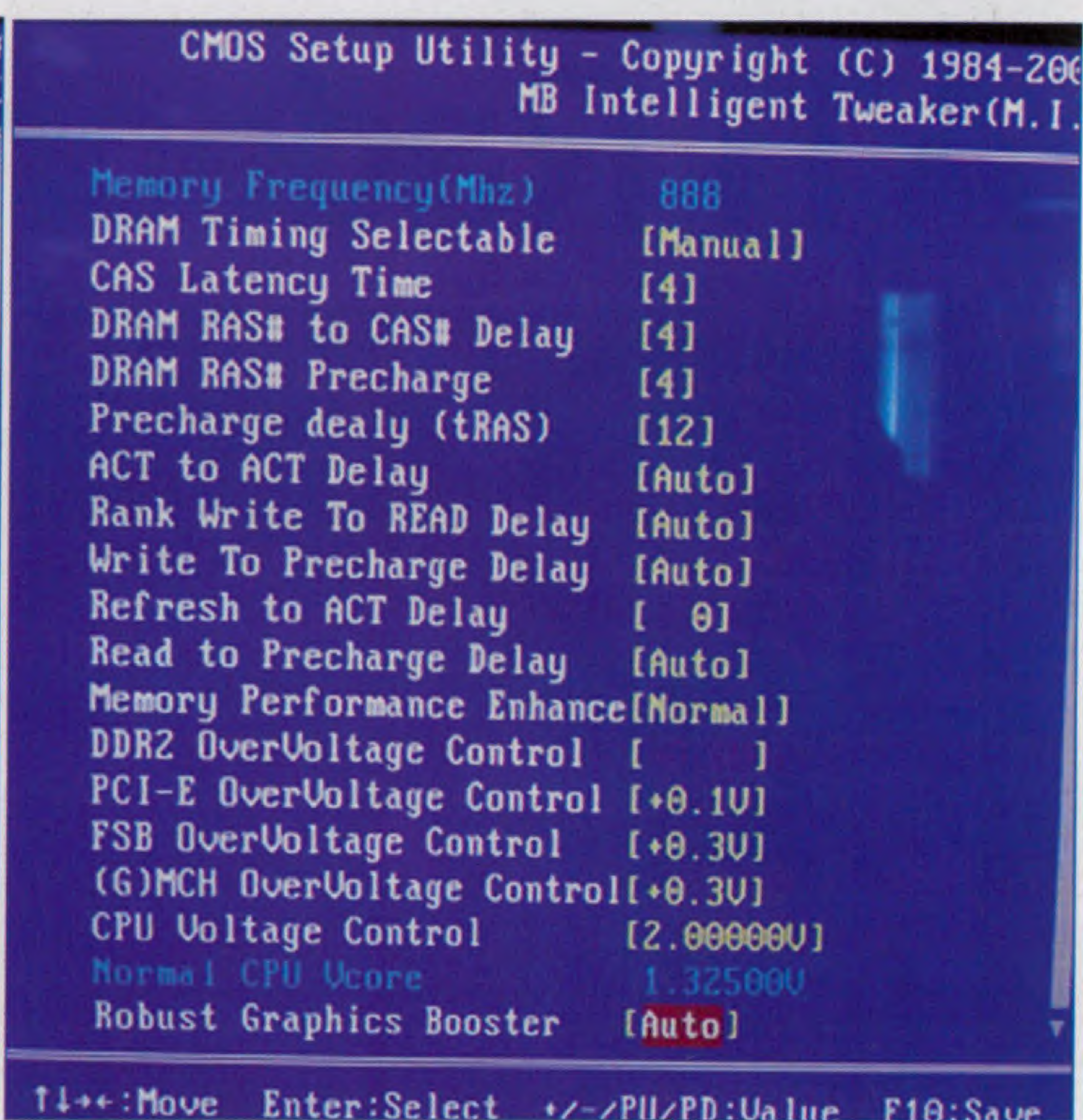
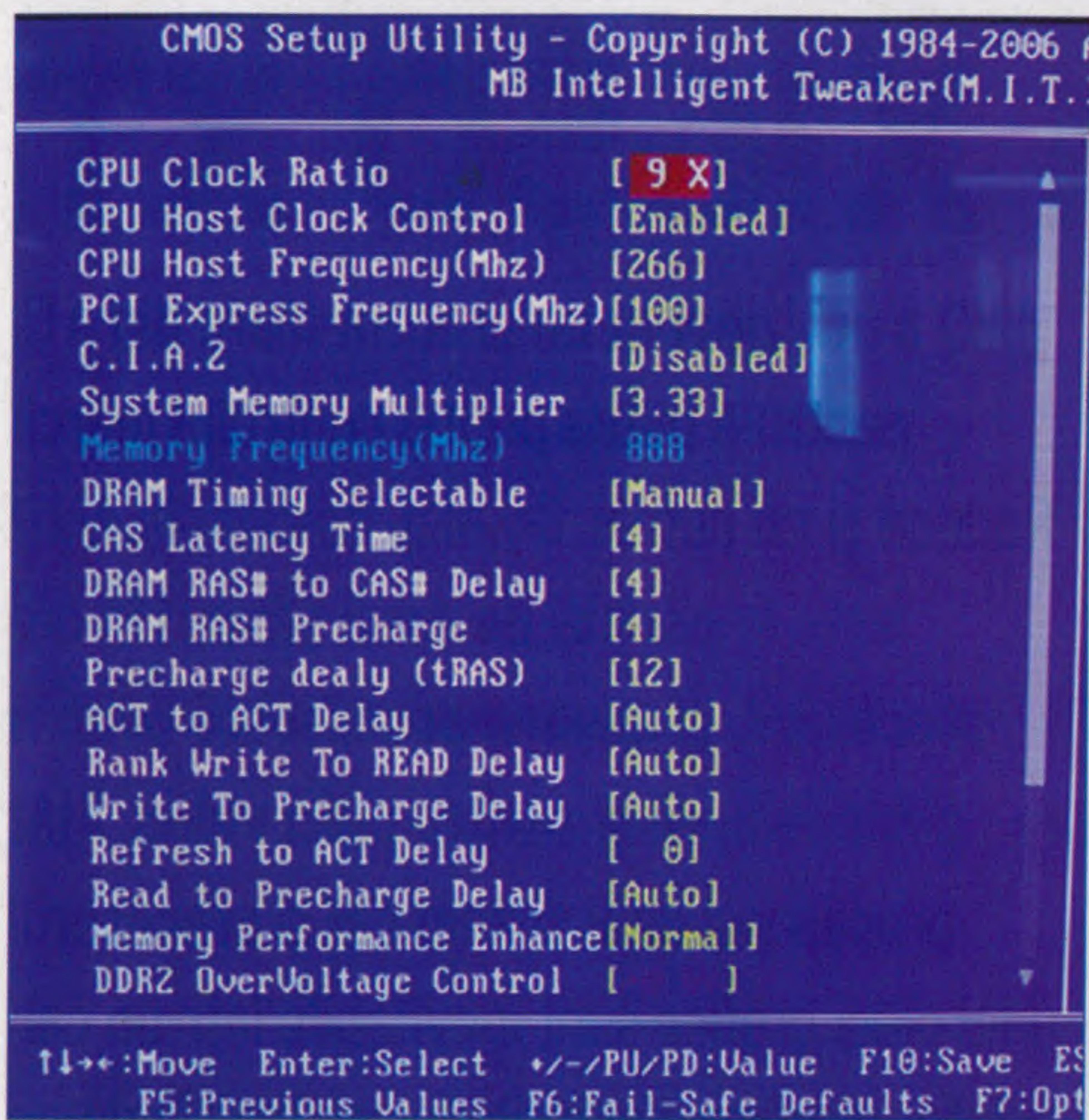
Gigabyte GA-965G-DS3

După cum am menționat, această placă de bază este aproape identică cu cea precedentă, deci sunteți deja familiarizați cu puterea ei. Caracteristica de bază a acestui model este noul motor grafic integrat GMA X3000, care face parte din a treia generație de acceleratoare grafice Intel GMA și reprezintă o arhitectură total revizuită față de predecesorii GMA 900 și GMA 950. În afară de

faptul că este foarte puternic, cipsetul X3000 are o frecvență de ceas de 667MHz și are, în sfârșit, suport hardware pentru unități Transform and Lighting (T&L), Vertex Shader 3.0, Pixel Shader 3.0, Shader Model 3.0 (SM 3.0), High Dynamic Range (HDR) și calcul deplin pe 32 de biți pentru procesarea grafică, toate acestea fiind conținute în motorul grafic. Aceste caracteristici oferă cipului X3000 o performanță acceptabilă, adică suficientă cât să poată fi mănuită de un cip integrat, în caz contrar ar fi mult mai scump, complicat și cu un apetit de energie ridicat. Cea mai interesantă caracteristică este noua arhitectură "hybrid pipeline". Procesoarele grafice tradiționale au conducte

fixe dedicate diferitelor sarcini cum ar fi Pixel Shader, procesarea Vertex sau procesarea texturilor. Există de asemenea sarcini video dedicate cum ar fi decodarea sau procesarea. GMA X3000 are un tip universal de conducte numite EU (Execution Unit), care pot fi programate pentru a îndeplini diferite sarcini. Totodată, arhitectura cipului X3000 oferă "dynamic load balancing" astfel încât toate unitățile de execuție (EU) sunt utilizate la maxim. Topologia generală pentru dezvoltarea viitoarelor procesoare grafice ne va aminti de faptul că se aseamănă cu cipul ATI Xenos întâlnit la consola Xbox 360, care are un model shader cu mai multe unități dinamice bine determinate. Designul viitoarelor procesoare grafice se îndreaptă în aceeași direcție, după cum și standardul DirectX 10 va suporta astfel de procesoare grafice cu modele de adresare. În esență, compania Intel a intenționat să se asigure că noul procesor grafic este pregătit pentru acest standard de operare și se pare că cipul X3000 inclus în cipsetul I965G va avea 8 conducte EU. GMA X3000 rulează cu frecvența de 667MHz și poate folosi până la 384MB din memoria sistemului. Cu o memorie DDR2-800, veți avea o lățime de bandă de aproximativ 12,8GB/s. Supratactarea memoriei sistemului va avea ca





SETĂRI BIOS GA-965P-DS3 - secțiunea MB Intelligent Tweaker (M.I.T.) - setări memorie și procesor

efect și o performanță grafică mai bună. GMA X3000 are suport pentru ieșire HDMI.

Sistemul de test

Sistemul de test a fost următorul:

➤ Procesor Intel Core 2 Extreme X6800 (2,93GHz)

➤ Memorii 2 x 1GB Kingston HyperX DDR2-800; latență: 12-4-4 CAS 4.0

➤ Hard disc Seagate Barracuda 7200.7 80GB SATA (o singură partiție NTFS)

➤ Placă grafică MSI GeForce 7900 GT 256MB - NVIDIA ForceWare 91.47

➤ Onboard Intel GMA X3000 DVMT 256MB - drivere beta 6.14.10.4666 (doar Gigabyte GA-965G-DS3)

➤ Intel GMA 950 DVMT 256MB - drivere beta 6.14.10.4666 (doar ASRock ConRoe945G-DVI)

➤ Set de drivere Intel INF 8.1.1.1001 și AHCI 6.1.0.1022

➤ Sistem de operare Microsoft Windows XP Professional cu Service Pack 2 (și DirectX 9.0c)

Benchmark-uri

Următoarele benchmark-uri au fost folosite în acest test pentru a determina performanța plăcilor

de bază:

- BAPco SYSmark 2004
- Futuremark PCMark05
- SPECviewperf 9.0
- Futuremark 3DMark05
- AquaMark3

Concluzii

Cele două plăci de bază Gigabyte au o performanță generală destul de matură (cu o placă grafică discretă) pentru a putea concura cu plăcile de bază foarte performante construite în jurul cipsetului I975X, cum ar fi de exemplu modelul P5W DH Deluxe de la ASUS.

Teoretic, beneficiul cipului X3000 și arhitectura programabilă sunt destul de însemnate pentru un GPU onboard (GA-965G-DS3), dar, după cum reiese din benchmark-uri, mai durează ceva timp până vom vedea rezultate tangibile în favoarea lui.

Aceste modele cu cipset I965 oferite de compania Gigabyte sunt foarte viguroase. Nu numai că sunt rapide în aplicațiile de birou, cum ar fi SYSMark2004, dar sunt deosebit de agile și în jocurile 3D! Bineînțeles că procesorul Core 2 Duo are de-a face cu sporul de performanță, dar cele două plăci de bază și-au jucat

bine rolul.

Dacă doriți să faceți un upgrade de la o platformă Intel Core 2 Duo, cele două plăci de bază Gigabyte sunt cu siguranță opțiu-

nea ideală. Prețul moderat și viteza acestora este combinația ideală în prezent, adică o raritate în lumea computerelor.

FIBRĂ

BAPCo SYSmark 2004 (rata globală)

placa de bază	puncte obtinute	
GA - 965G - DS3	367	
GA - 965P - DS3	364	
ASUS P5W DH	364	

BAPCo SYSmark 2004 (Internet Content Creation)

placa de bază	puncte obtinute	
GA - 965G - DS3	474	
GA - 965P - DS3	470	
ASUS P5W DH	469	

BAPCo SYSmark 2004 (aplicații de birou)

placa de bază	puncte obtinute	
GA - 965G - DS3	284	
GA - 965P - DS3	282	
ASUS P5W DH	283	

ATi Radeon X1650 XT



Vă prezentăm în această ediție placa ATi Radeon X1650 XT, care este cuprinsă în clasa mijlocie a procesării grafice. Adică la un preț de cca. 150 euro, X1650 XT nu este o placă ieftină, dar nici una scumpă. Astfel, cu această placă Radeon X1650 XT, AMD încearcă să-și recapete superioritatea în clasa mijlocie. Uhh, e greu să-i spunem AMD, însă trebuie să ne

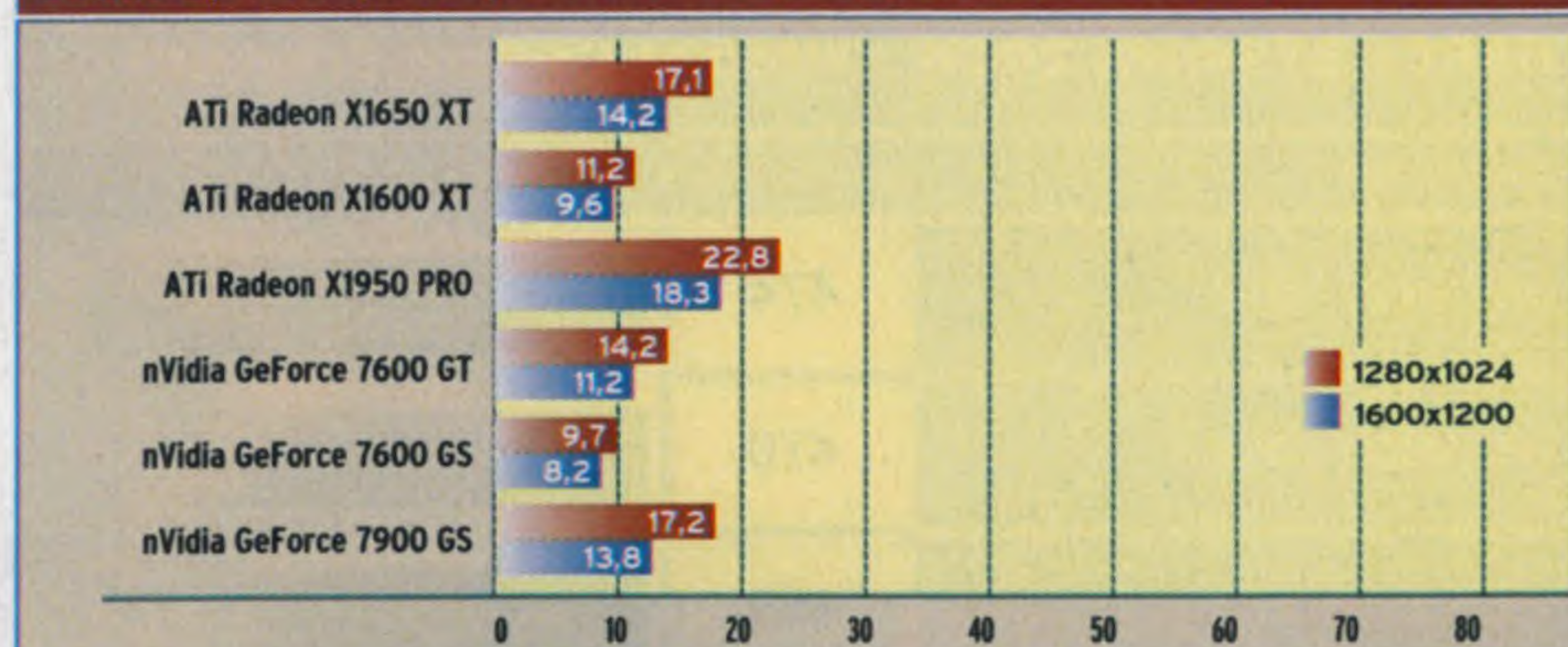
obișnuim, deși, în mai multe știri, AMD a spus că nu renunță la marca ATi. E ciudat cum, deodată, îmi instalez în slotul PCI Express o placă grafică AMD, după ce atât amar de vreme m-am obișnuit cu marca ATi; unde mai pui că în cazul plăcilor video ATi Radeon sună mai bine procesor grafic ATi decât AMD, ehh... de gustibus! Așadar, placa Radeon X1650 Pro, bazată pe proaspătul

AMD a achiziționat un procent mare din ATi, pentru a putea prelua controlul mărcii Radeon și nu numai. **De aici, compania AMD este împărțită pe două planuri în ale procesării, și anume: procesoare pentru plăci de bază și pentru plăci video.** Atât procesorul unui sistem cât și procesorul unei plăci grafice sunt inevitabile într-un calculator modern, costurile lor ne limitându-ne sau mărindu-ne performanța calculatorului.

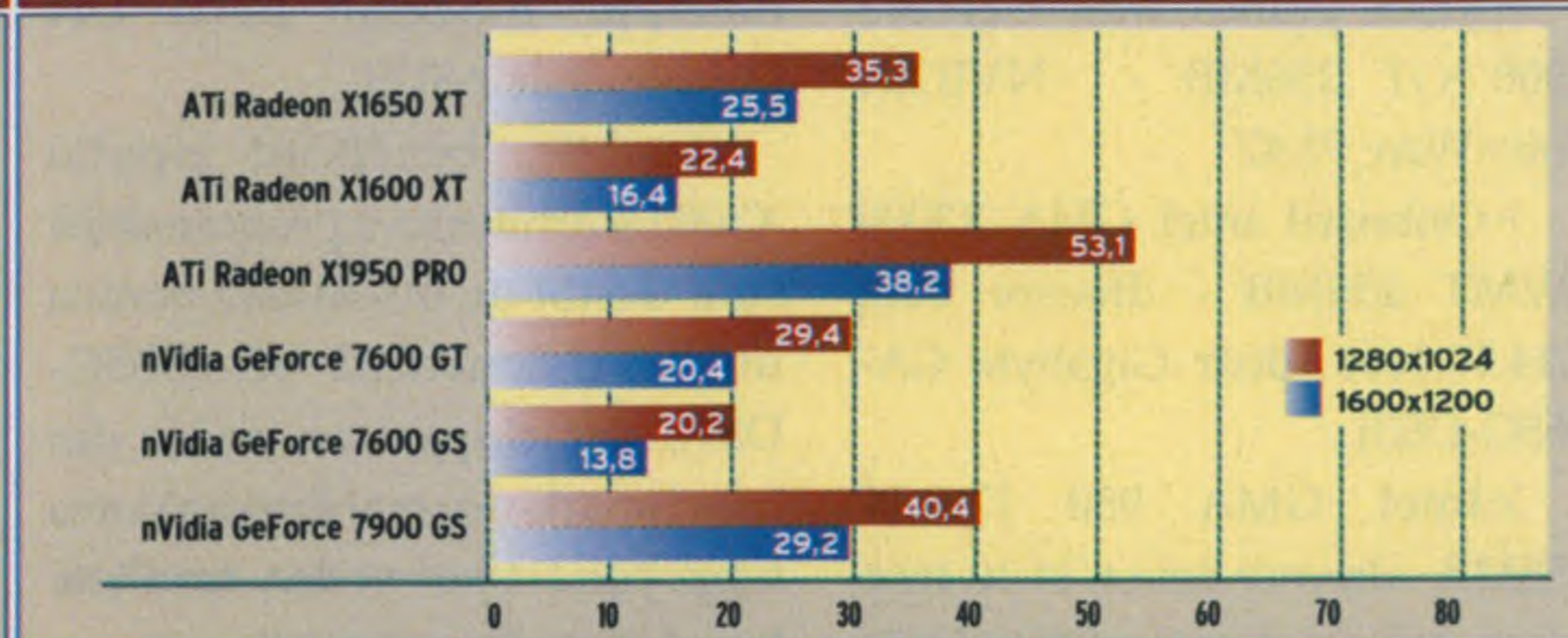
cip RV570 (anunțat pe 17 octombrie 2006), este cel mai bun produs în categoria 199 euro. Poate suna ca o publicitate, dar pe parcursul testelor o să realizați că așa stau lucrurile, de facto. Cu toate acestea, AMD nu și-a scăzut contraofensiva în sectorul mijlociu, și iată că oferă de câteva luni pieței IT un produs performant sub prețul de 199 euro. "Soluția" este cipul RV560. După cum știți, seria

GeForce 7600 a dominat prețul categoriei mijlocii la sportul "box grafic". De aceea, AMD a avut nevoie de un procesor grafic care să concureze cu succes în fața seriei GeForce 7600/7900 - fiind un produs nVidia performant și economic. Istoric vorbind - pe 30 octombrie 2006 s-a anunțat oficial Radeon X1650 XT, iar prețul ei recomandat a fost setat la 149 USD, ceea ce a făcut din X1650 XT un

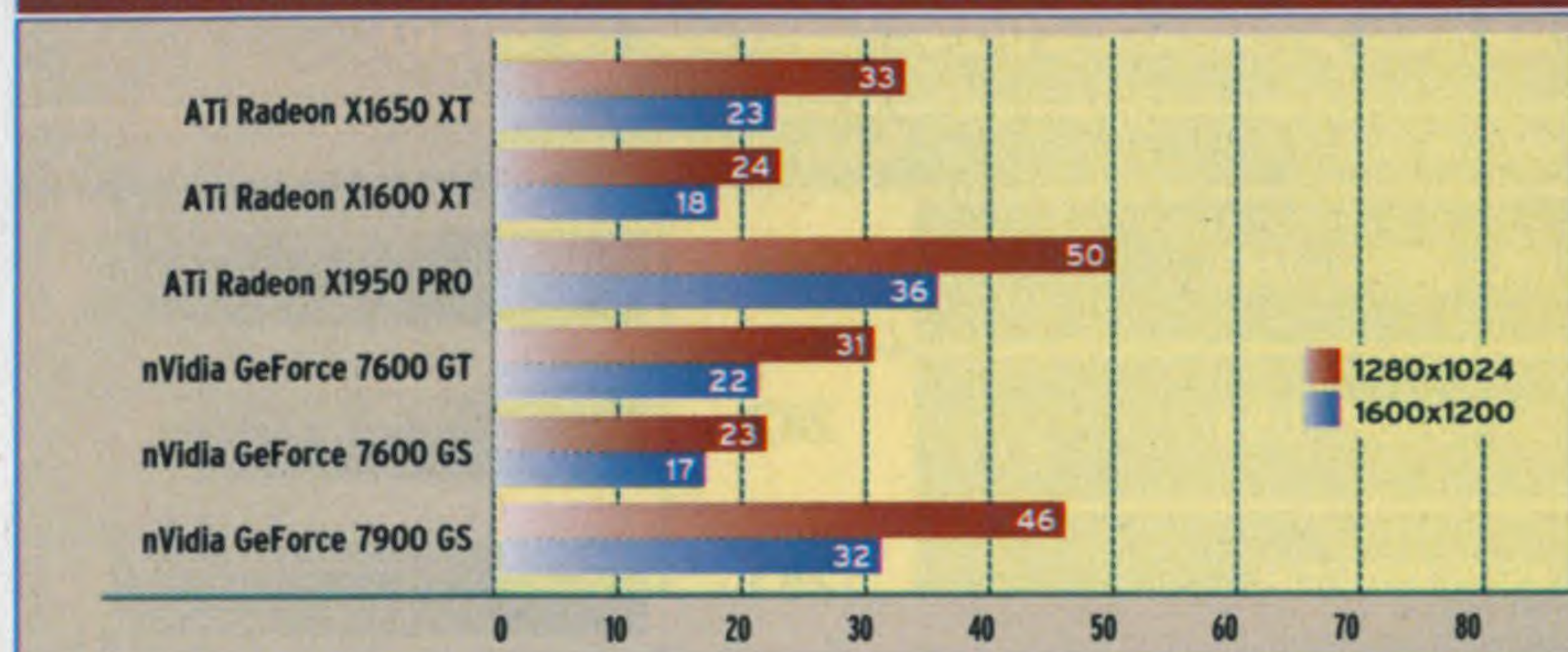
Gothic 3, Anizotrop 16x, fps - Valoarea mai mare este mai bună



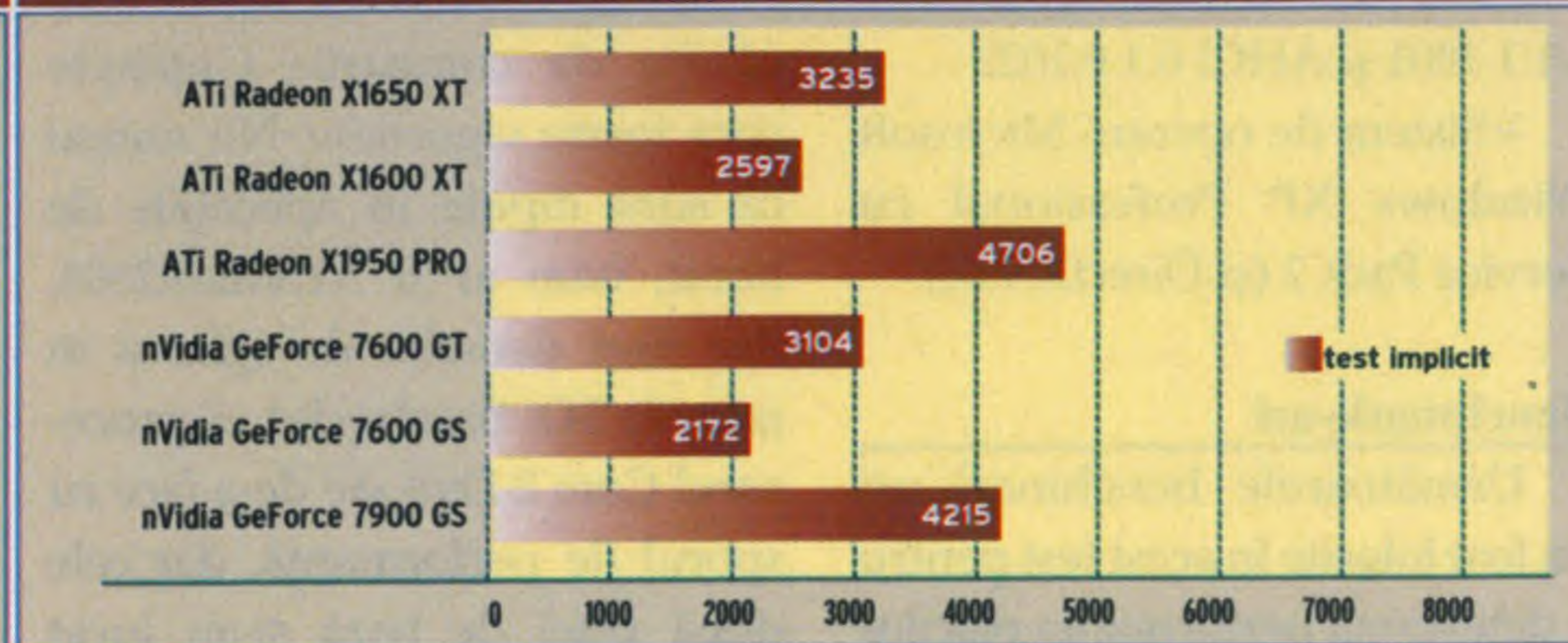
Battlefield 2142, FSAA 4x + Anizotrop 16x, fps - Valoarea mai mare este mai bună



F.E.A.R. Extraction Point, FSAA 4x Anizotrop 16x, fps - Valoarea mai mare este mai bună



3DMark06, scor total, test implicit - Valoarea mai mare este mai bună



concurrent direct cu GeForce 7600 GT. Din păcate, prețul european este în Euro, și vă explic de ce - am navigat pe mai multe site-uri românești specializate în vânzarea de componente, iar pe majoritatea prețul unei plăci Radeon X1650 XT era de aproximativ 540 lei, ceea ce înseamnă peste 150 euro. Astfel, USD-ul de peste ocean se transformă în "cartierul" European în euro, că deh, astă e trendu...

Ce am făcut în sesiunea de teste?

Am folosit următoarele componente:

- Procesor: AMD Athlon 64 FX-60 (2x2,60GHz, 2x1MB cache L2)
- Placă de bază: ASUS A8R32-MVP Deluxe (ATi CrossFire Xpress 3200) pentru plăcile grafice ATi Radeon
- Placă de bază: Abit AN8 32X (nForce4 SLI X16) pentru plăcile grafice nVidia GeForce
- Memorie RAM: OCZ PC-3200 Platinum EL DDR (2x1GB, latență: CL2-3-2-5)
- Hard disc: Maxtor MaXLine III 7B250S0 (Serial ATA-150, memorie tampon: 16MB)
- Placă de sunet: Creative
- SoundBlaster Audigy 2
- Sursă de tensiune: Enermax Liberty 620W
- Monitor: Samsung SyncMaster 244T (24 inci, rezoluție maximă 1920x1200 la frecvența de 75Hz)
- Sistem de operare: Microsoft Windows XP Pro SP2
- DirectX 9.0c
- Driver: ATi Catalyst 6.12
- Driver: nVidia ForceWare 93.71

Am setat detaliile în jocuri la maxim posibil.

Rezultatul testului

În cele 10 teste pe care placa ATi Radeon X1650 XT le-a parcurs, s-a descurcat destul de bine, în 50% dintre ele a surclasat placa GeForce 7600 GT. Cu toate acestea diferența de performanță dintre X1650 XT și 7600 GT este mică. Setarea detaliilor în jocuri la maxim cât și rezoluțiile de 1280x1024 și 1600x1200 au pus în dificultate toate plăcile video aflate în acest test. Gothic 3 a fost singurul joc în

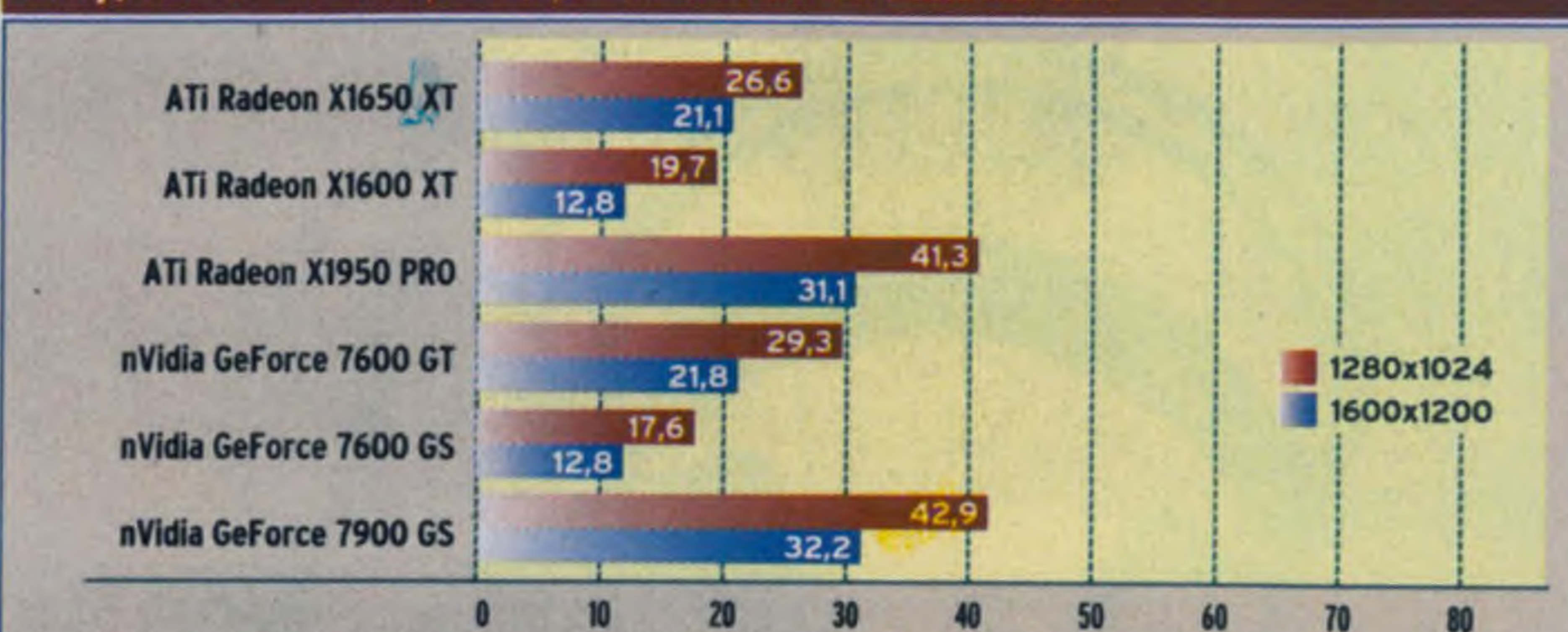
care plăcile din test au sacadat și nu au reușit să ofere cel puțin 25 de cadre/s pentru ca jocul să ruleze fluent. Din teste observăm că plăcile din categoria de mijloc rulează fluent la rezoluția de 1280x1024 pixeli - când setările sunt la maxim. Aici mă refer la full-screen antialiasing sau, pe scurt, FSAA și filtrul anizotropic setat la 16x. Sigur, dacă depășim rezoluția 1280x1024 și ne uităm la rezultatele obținute de plăci în rezoluția superioară de 1600x1200 constatăm că performanțele oferite de plăcile ATi Radeon 1650 XT și GeForce 7600 GT sunt de cele mai multe ori sub 25 cadre/s. Deci, rezoluția optimă pentru plăcile din clasa mijlocie rămâne 1280x1024, și este suficientă pentru a reda clar jocurile pe care le rulăm.

Să vedem acum din punct de vedere al prețului cum stă situația. Prețul lui GeForce 7600 GT se situează între 400 și 670 lei în funcție de producător, cel al plăcii ATi Radeon 1650XT produs de compania ASUS este de aproximativ 540 lei. Din păcate, pe piața autohtonă am găsit prea puțini ofertanți ai plăcii 1650XT. Așadar prețul acestor plăci 7600 GT și X1650 XT este firesc variabil în funcție de fabricant. Dacă considerăm cel mai mic preț al plăcii 7600 GT, atunci aceasta este cea mai bună alegere. Adică, 7600 GT ar părea să fie mai ieftină decât 1650 XT dar, repet, asta depinde de la magazin la magazin și de la un distribuitor la altul. Practic, performanțele celor două plăci 1650 XT și 7600 GT sunt apropiate, totul depinde doar de ce jocuri jucăm (cele care rulează mai bine pe nVidia sau pe ATi) și la ce preț găsim plăcile în magazin.

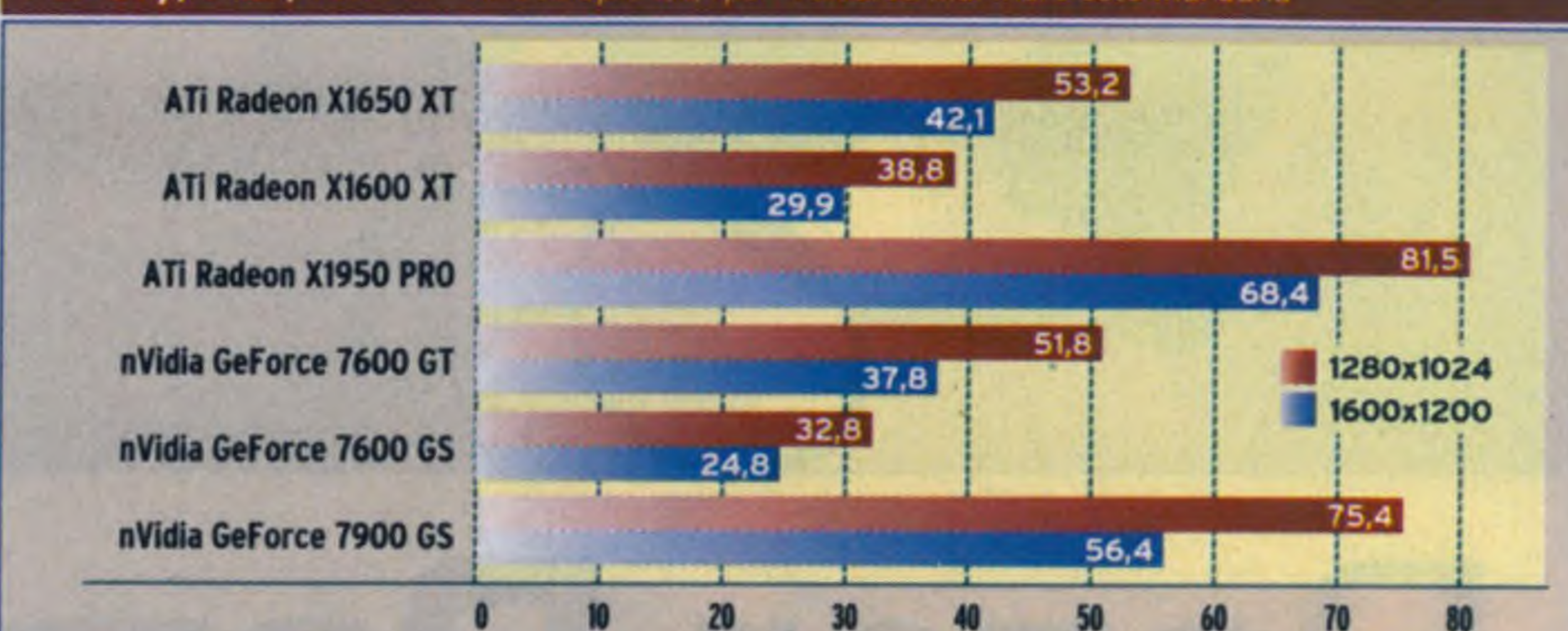
Acești factori sunt variabili, de aceea alegerea lui 1650 XT ca fiind un câștigător în fața lui 7600 GT este dificilă, ea fiind compromisă atât de preț cât și de disponibilitatea ei în magazinele noastre. Rezultatele testului nostru vă pot ghida să faceți cea mai bună alegere în funcție de oferta pe care o găsiți în magazinele noastre IT.

DORIAN

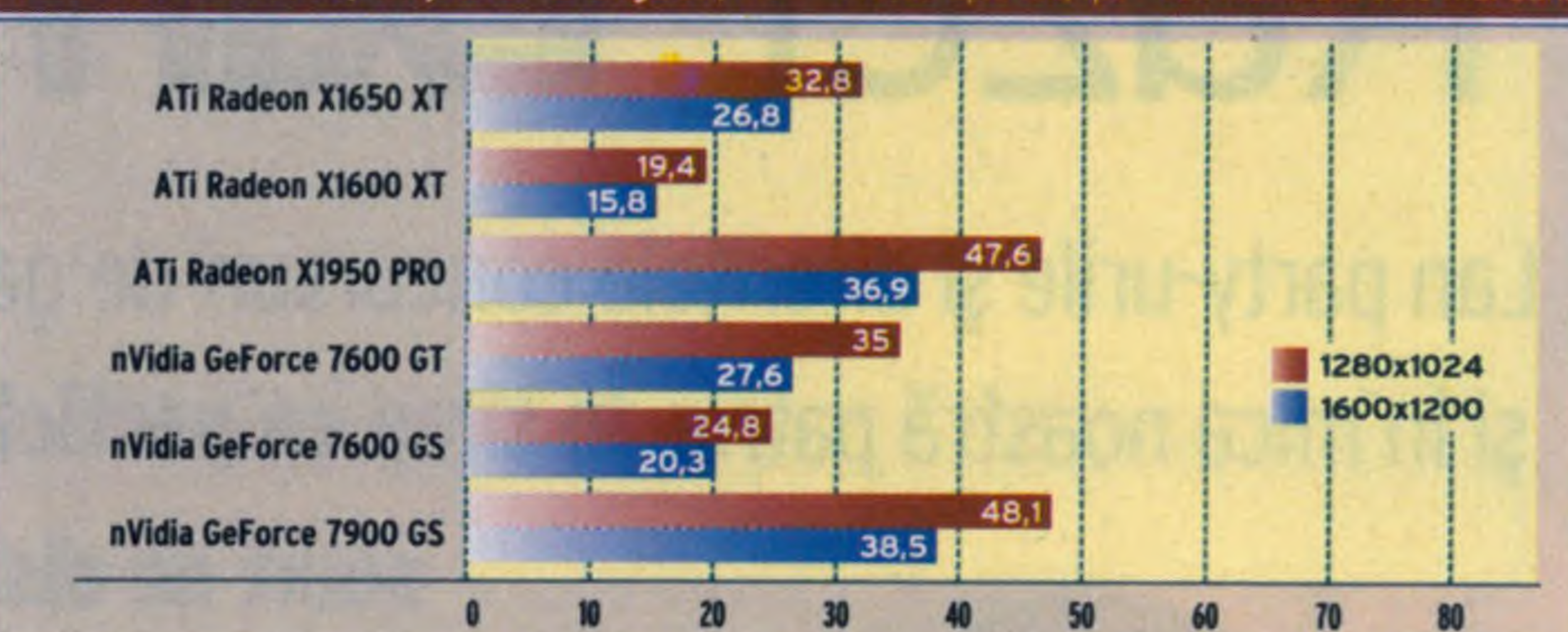
Prey, FSAA 4x + Anizotropic 16x, fps - Valoarea mai mare este mai bună



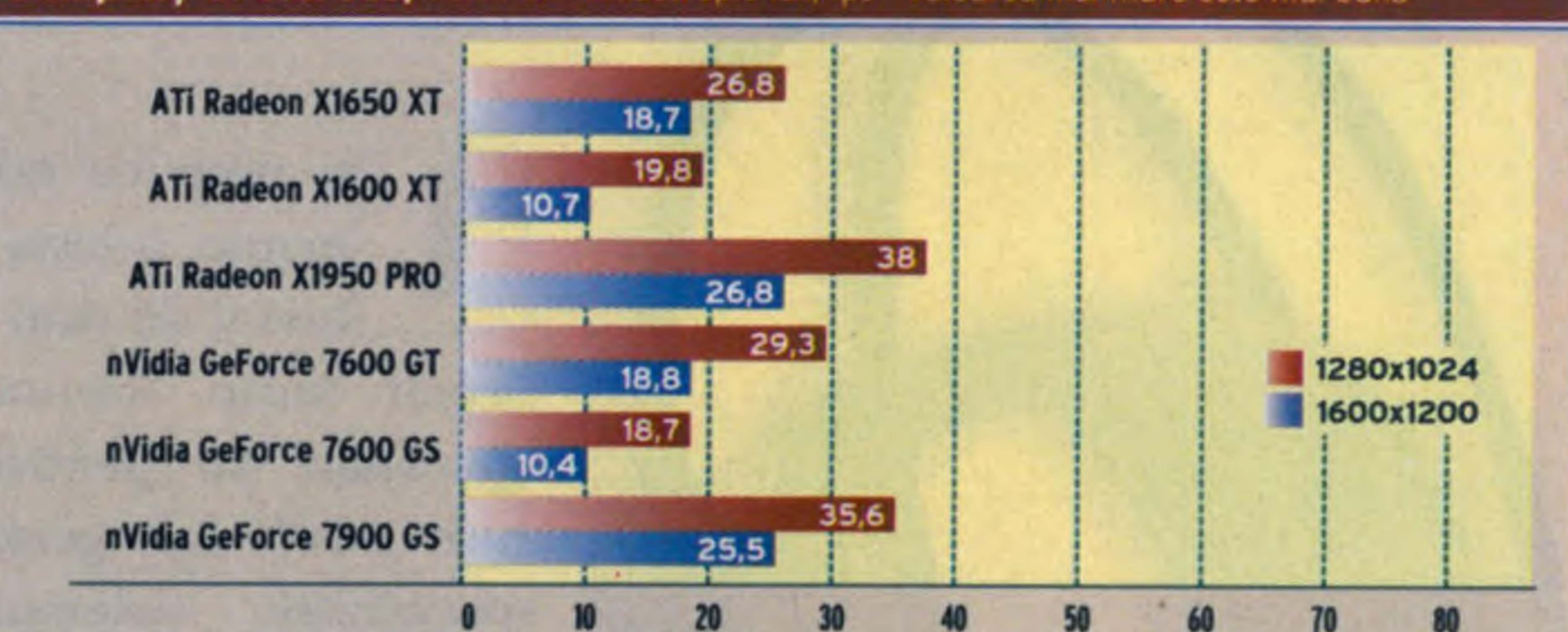
Far Cry, Pier, FSAA 4x + Anizotropic 16x, fps - Valoarea mai mare este mai bună



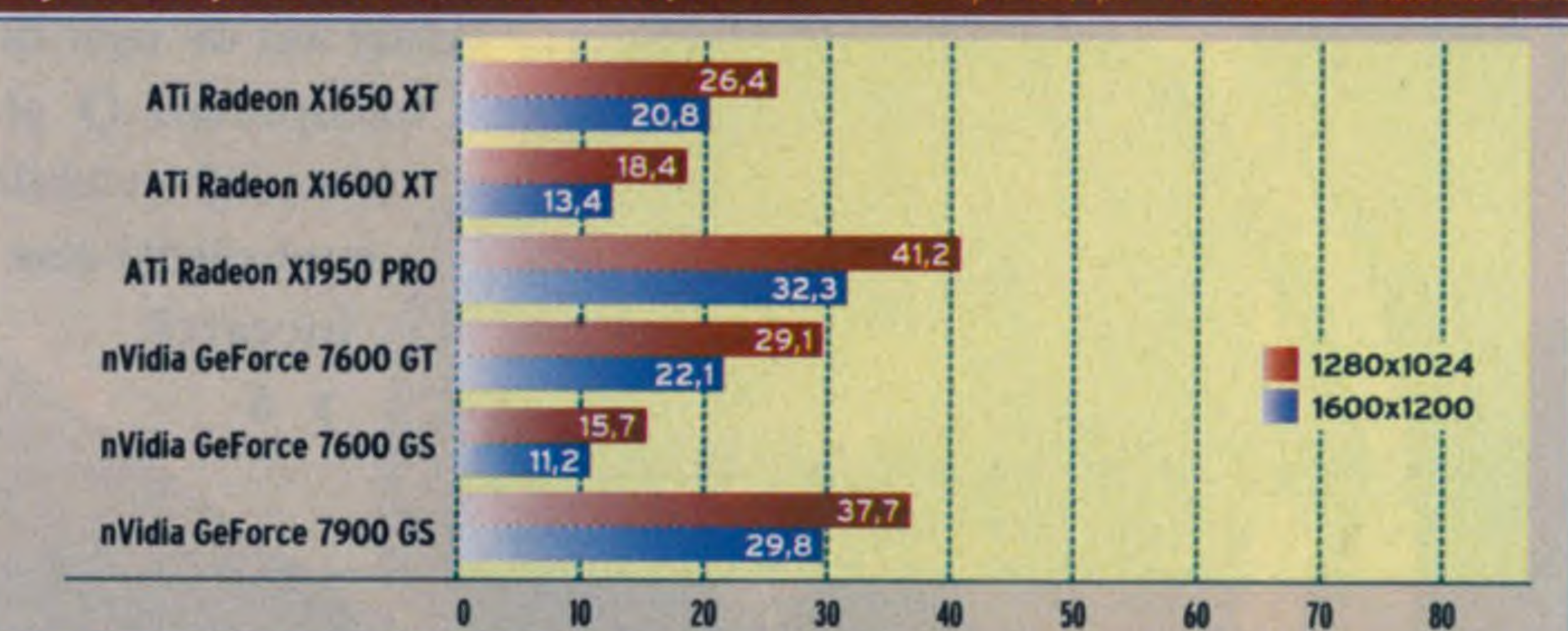
TES IV: Oblivion, Imperial Dungeon, HDR + Anizotropic 16x, fps - Val. mai mare este mai bună



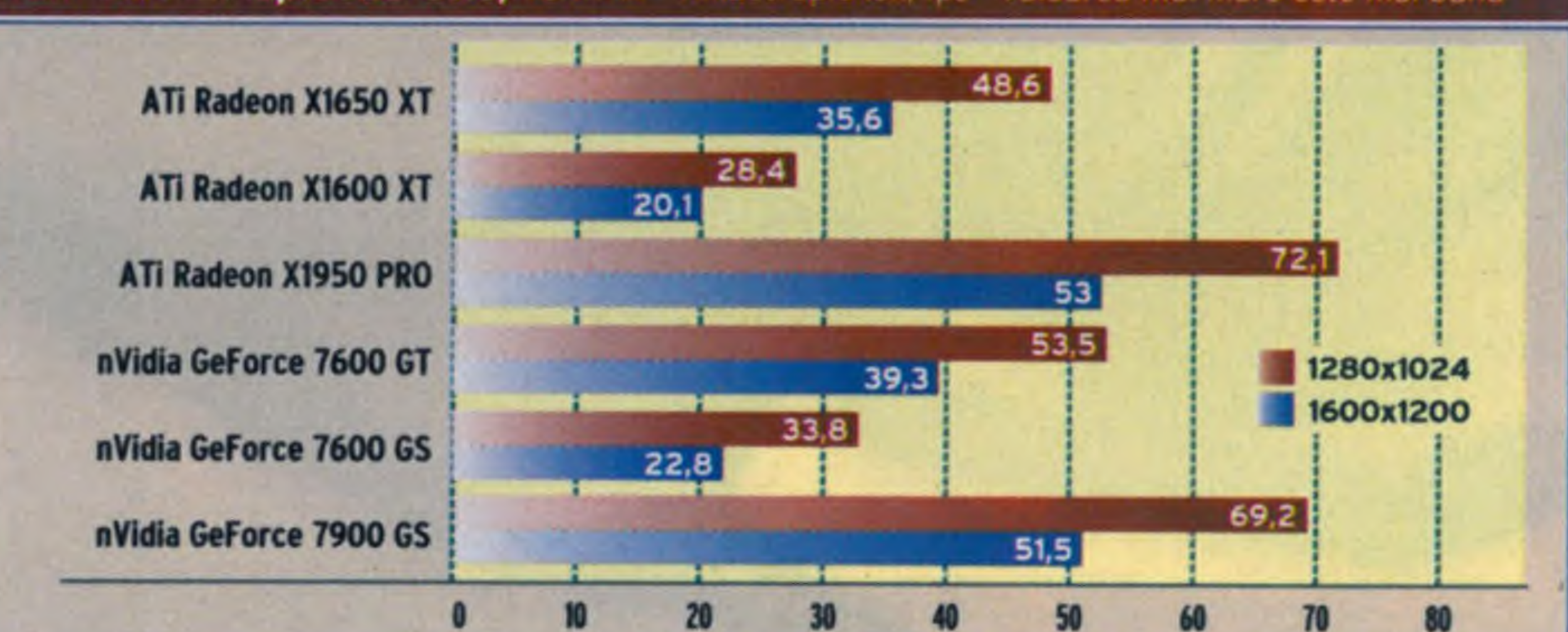
Company of Heroes, FSAA 4x + Anizotropic 16x, fps - Valoarea mai mare este mai bună



Age of Empires 3: The WarChiefs, FSAA 4x + Anizotropic 16x, fps - Val. mai mare este mai bună



Half-Life 2: Episode One, FSAA 4x + Anizotropic 16x, fps - Valoarea mai mare este mai bună





Razer Barracuda HP-1

Lan party-urile și diferitele concursuri de gaming profesionist au devenit deja ceva normal și în mica noastră patrie. **În timp ce participarea la un astfel de eveniment poate fi deosebit de distractiv, cărarea aparaturii după tine numai e.**



În timp ce un mouse, o tastatură și un mousepad încap într-un ghiozdan, iar pentru turn există deja genți specializate, sistemul audio 5.1 nu mai e chiar așa de ușor de transportat. O alternativă viabilă sunt căștile care încearcă să

emuleze sistemele audio cu mai multe canale. Un reprezentant respectabil al acestei clase sunt și căștile Razer Barracuda HP-1.

Cu peștele pe cap

Botezat după unul dintre cei mai renumiți prădători acvatici, căștile sosesc într-o cutie de carton de dimensiuni sănătoase. Înăuntru, căștile sunt protejate de un ambalaj de plastic, astfel nu trebuie să ne temem de neglijența celor care le-au manevrat cu mai multă sau mai puțină grijă. Acest ambalaj de plastic deosebit de rezistent are însă și un mare minus: trebuie să chemi artileria grea sau plutonul de execuție pentru a-l putea desface. În afară de controller-ul masiv aflat de-a lungul firului de

conectare, cea mai mare surpriză este mufa în care se termină acest cablu. Datorită faptului că Razer promovează aceste căști pentru a fi folosite împreună cu placa de sunet Barracuda AC-1, ei au montat o mufă specială care ne amintește de ieșirea monitoarelor digitale. Razer HD-DAI (High Definition - Dedicated Audio Interface) nu trebuie să sperie însă pe nimeni, deoarece pachetul include și un adaptor care face compatibile căștile cu orice tip de placă de sunet.

Prima reacție pe care o trezesc căștile sunt de teamă: te întrebi cât de grea poate fi o astfel de pereche de căști. Această senzație dispare însă repede (căștile nu au o greutate prea mare), iar construcția solidă se dovedește a fi necesară când vine vorba de transportul căștilor. Lăcașurile pentru urechi sunt confortabile, deși s-ar putea dovedi puțin strânse pentru cei cu urechile

ceva mai mari. Materialul folosit pentru căptușeală este moale și rezistent în același timp. În lăcașul din partea stângă se poate atașa microfonul care, deși pare doar un bețișor, a obținut rezultate bune în timpul testelor.

Mai jos, pe cablu, se află controller-ul care permite reglarea diferitelor volume. În afară de bass, poți regla sperat volumul sunetului care vine pe canalele centrale, cele din față și cele din spate. Design-ul măricel al cutiei o face puțin incomodă. Acest lucru nu este schimbat nici

de prezența clamei ce permite atașarea controller-ului la unul din articolele vestimentare. Denumirea de "8 channel" este puțin înșelătoare: nu e vorba de un sistem 7.1, ci de unul cu șase canale de sunet și două pentru sunetele joase. La fel de înșelătoare poate fi și instalarea: în afară de jack-urile audio există și o mufă USB a cărei conectare nu este opțională. Fără să conectai mufa USB, aparatul nu funcționează. Dacă totul e conectat ca la carte, căștile încep să lumineze cu o culoare albastră vie, iar sigla de pe controller înce-

pe să pulseze.

Ciulește-ți branhiile

Pentru a testa Barracuda HP-1, am luat **BF2** și **Counter Strike: Source**. În Source, creșterea în intensitate a atmosferei nu a fost chiar așa de mare și nici sunetele redade nu au fost chiar perfecte. Totuși, sunetul surround a ajutat într-o oarecare măsură la localizarea oponentilor și a direcției din care se apropiau. **BF2** s-a dovedit a fi altă mâncare de pește. Acest joc are sunete mult mai complexe,

lucru care s-a reflectat și în

timpul testelor.

Cu EAX activat și setările audio puse la maximum,

sunetul redat de căști a fost cris-talin, iar setarea de surround a îmbunătățit considerabil navigarea pe câmpul de luptă. Următorul set de teste a privit redarea muzicii. Și acestea au fost luate cu brio de Barracuda: sunetul a fost cât se poate de curat și se puteau auzi perfect și miștile detalii care, folosind boxele, se pierd. Indiferent dacă vine vorba de hard rock sau muzică clasică, sunetul curat și precis al boxelor se

păstrează. Ultimul test a fost cel de film. Urmărind cursa de Poduri din Star Wars Episodul I, atmosfera a fost inegalabilă, cel puțin la fel de bună ca și în cazul unui sistem de boxe 5.1. Așadar, putem spune că Barracuda HP-1 a dat dovadă de o calitate a sunetului ce poate fi întrecută doar de căștile profesionale folosite prin studiouri.

E prea frumos ca să fie adevărat... Nu. Dar se poate dovedi prea scump pentru bugetul obișnuit de gamer. Calitatea sunetului și a realizării sunt impecabi-

le (poate doar basul șchiopătează puțin), Barracuda fiind un partener ideal indiferent dacă e vorba de jocuri, muzică sau filme.

JACINT ERDEI

jacint@pcgames.ro

Punctaj
RAZER BARRACUDA

89%

PRODUCĂTOR

Razer

DISTRIBUTOR

SC Dream IT SRL



Razer Death Adder

Nu doar mouse-urile cu bilă și cele optice, deja și cele laser devin învechite.

Noua modă este 3G-ul, tehnologie construită în jurul ideii de senzor optic infraroșu.

Întrebarea care se pune e dacă Razer a rămas cel mai periculos mouse al lumii.

De la Boomslang încoace numele de Razer a devenit o legendă vie. Perifericele destinate gamerilor fabricate de Razer reprezintă un vârf tehnologic greu de egalat. Ca această situație să rămână neschimbată inginerii firmei continuă să dezvolte noi tehnologii, ridicând din ce în ce mai mult ștacheta. Următorul pas în istoria Razer este Death Adder care reprezintă trecerea la tehnologia 3G. Aceasta reprezintă îmbunătățirea performanțelor tehnologiei optice actuale. Îmbunătățirile făcute pri-

vesc în special viteza mouse-ului și timpii de răspuns.

Aspectul contează

Death Adder sosește împachetat într-o cutie de carton mai mică și cu un design mai serios, decât cele cu care ne-am obișnuit în cazul lui Copperhead sau Diamondback. Noul stil se încadrează în schimbarea de imagine inițiată odată cu lansarea lui

Tarantula sau

afară de mouse, o broșură cu indicațiile de instalare, respectiv cu cele mai importante caracteristici tehnice, un CD cu driver și un certificat de autenticitate. Ce se abate de la obișnuit, este însă forma mouse-ului: Razer a renunțat la forma simetrică care permitea folosirea mouse-urilor și cu mâna stângă și cu cea dreaptă. Noul "șoarece" are o formă ergo-

nomică care se potrivește doar în mâna dreaptă, crescând astfel confortul din timpul jocului.

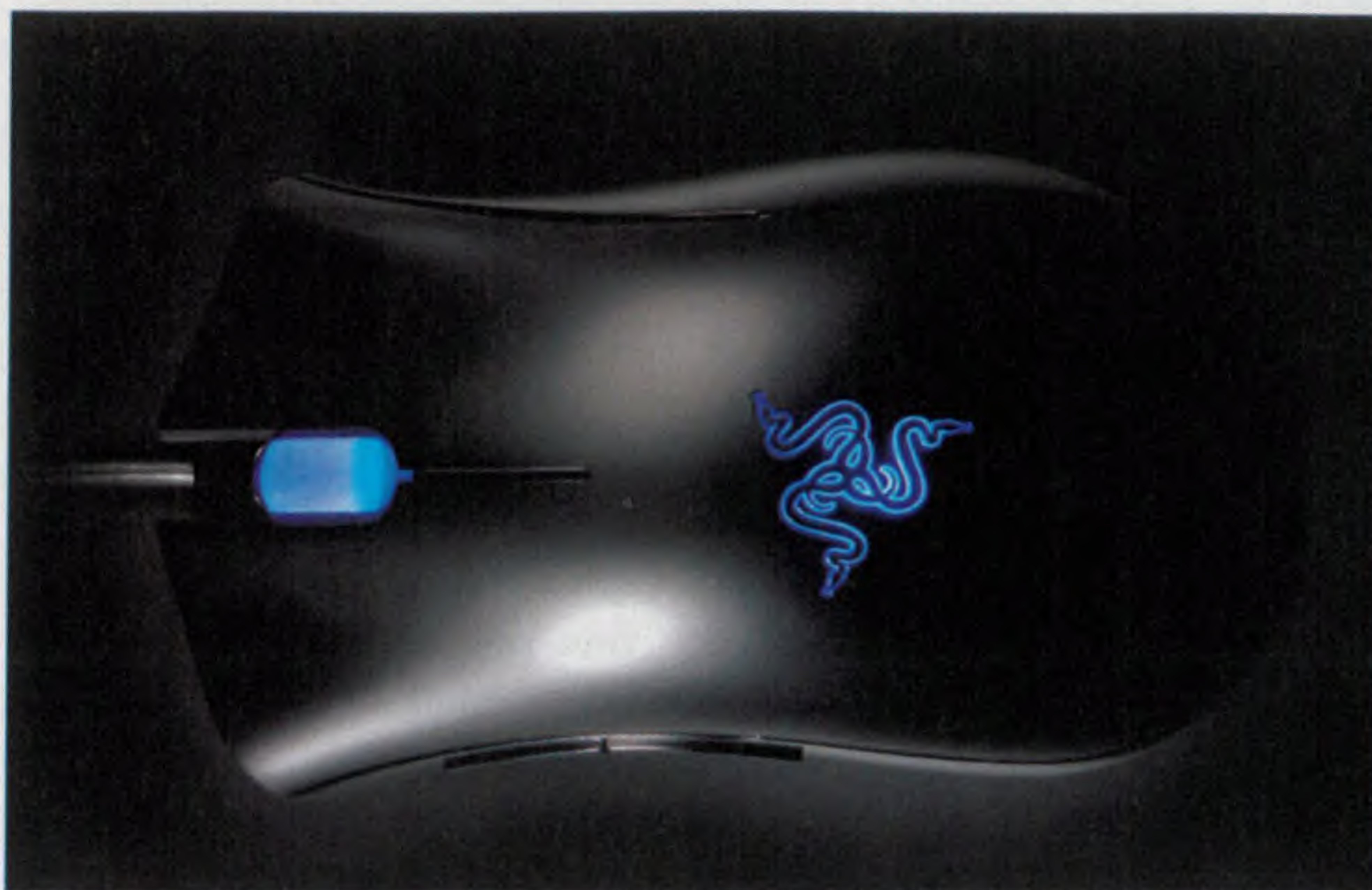
Întreaga suprafață a mouse-ului a fost confecționată din cauciucul folosit în cazul butoanelor lui Copperhead. Acest lucru permite o priză mai bună și reduce gradul de transpirație al palmei pe mouse. Emblema firmei de pe spatele mouse-ului are dimensiuni ceva mai mari și de data aceasta este gravată direct în cauciuc. Partea de jos și cea laterală sunt confecționate din plasticul negru lucios

obișnuit. Per ansamblu, putem spune că noul design este la fel de elegant precum cele de până acum, dar mouse-ul a devenit mult mai comod de manevrat. Privind butoanele mouse-ului, tendința producătorului de a spori confortul devine și mai evidentă. Între cele două butoane ușor concave, în adânciturile căruia pot să se odihnească degetele, se găsește o rotiță de scroll mai lată decât cea obișnuită. Death Adder găzduiește doar două butoane suplimentare amplasate în partea stângă. Acestea sunt însă mai mari și mai proeminente decât cele văzute la Copperhead.

Tehnic vorbind

De pe partea din spate nu lipsesc nici picioarele de teflon care ușurează deplasarea mouse-ului. Pe parcursul testului am observat însă că suprafața nu este tocmai netedă: chiar dacă aceste picioare ar trebui să țină la o distanță minimă suprafața mouse-ului de mousepad, plasticului lucios al Death Adder s-a zgâriat în urma

Barracuda.
Cutia conține în



contactului cu pad-ul. Acest lucru nu afectează cu nimic funcționarea mouse-ului, dar poate deranja simțul estetic. În centru, se găsește senzorul 3G. Rezoluția acestuia poate fi reglată în trei trepte, valoarea maximă fiind de 1800 dpi (rezoluția maximă a senzorului din Copperhead e de 2.000 dpi). Rezoluția mai mică este compensată se îmbunătățirea distanței de "lift-off". Nu, Death Adder nu zboară. E vorba de situațiile în care e necesară ridicarea mouse-ului de pe pad. În mod normal, în urma acestui proces, cursorul se mișcă, fenomen ce duce la imprecizie. Datorită reducerii distanței de "lift-off", este redusă mișcarea detectată în timpul ridicării mouse-ului, crescând astfel stabilitatea cursorului.

Noul mouse se adresează în special jucătorilor de FPS, fiind optimizat pentru mișcările rapide. A fost eliminată accelerarea negativă și senzorul a fost adaptat mișcărilor bruște și rapide. De asemenea, pentru a îmbunătăți timpii de răspuns, senzorul nu este oprit niciodată. Astfel se elimină orice fel de lag, apare însă și un efect secundar: mouse-ul se încălzește în jurul senzorului. Tot pe partea din spate, se află butonul de schimbare a profilului. Cu ajutorul acestuia se poate schimba în timp real sensibilitatea mouse-ului fără să mai fie necesară acționarea driver-ului.

Instalarea decurge ușor, și, după repornirea necesară a PC-ului, deja se face simțită superioritatea lui Death Adder: mouse-ul

răspunde mult mai bine la mișcări și se mișcă mai lin. Adevărata valoare apare însă în jocuri. Chiar și după ore îndelungate de folosire, palma nu transpiră aproape deloc, iar priza mouse-ului rămâne confortabilă. Fie că e vorba de un shooter ca **Battlefield 2142** sau de un RTS precum **Command and Conquer: Zero Hour**, noul Razer a fost la nivelul așteptărilor. Datorită acurateței sporite, țintirea a fost ușoară și cu DPI-ul redus. În plus, când venea vorba de pilotarea navelor ajungea doar să apăsăm pe butonul de pe fundul mouse-ului pentru a obține sporul de precizie prin creșterea dpi-ului. În **Zero Hour** controlul nu doar că a devenit mai ușor, mai precis și mai rapid, dar a dispărut și disconfortul resimțit la încheietură din cauza solicitării.

Diferențele dintre un mouse optic obișnuit și Death Adder sunt mai mult decât evidente. Chiar dacă din punct de vedere al sensibilității, Death Adder rămâne în urma lui Copperhead, noul mouse se poate mândri cu alte atuuri care-l fac cel mai potrivit partener pentru sesiunile de joc îndelungate.

JACINT ERDEI

jacint@pcgames.ro

Punctaj
RAZER DEATH ADDER

95%

PRODUCĂTOR Razer

DISTRIBUTOR SC Dream IT SRL



Cititorii întreabă...

...șuviță aproximativ verde revine și răspunde!

Stimați colegi împătimiți ai jocurilor, am trăit s-o vedem și pe asta... În februarie marele guru Bill Gates ne-a făcut onoarea să ne viziteze patria. Din păcate, grupul de primire echipat cu pâine și sare a lipsit cu desăvârșire. Nu au lipsit însă anunțurile care laudau noul sistem de operare Microsoft - mai toate site-urile pe care le-am vizitat ne bombardau cu bannere de Windows Vista. Totul roz și frumos în împărăția lui nenea Gates, pentru el fiind doar niște zvonuri acele teste care demonstrează că Vista nu e cu nimic mai

rapid decât XP; aș îndrăzni să afirm că Vista e chiar mai lent și nu se descurcă deloc bine cu OpenGL. Vista e mai colorat, e mai ușor de folosit, e mai sigur (cum să nu...) și e cel mai bun Windows de până acum. Acestea sunt ideile pe care încearcă reclamele să ni le bage în cap, în timp ce practica demonstrează că performanța sistemului de operare s-a deteriorat odată cu apariția noilor versiuni. Să vedem însă ce s-a mai întâmplat în lumea cititorilor PC Games în afară de vizita mogulului.

Stimată redacție PC Games,
Mă numesc Cristian și sunt din Târgul Mureș. Recent, părinții mei au decis să investească niște bani într-un calculator performant (care va fi folosit și de mine, și de fratele meu, căruia îi trebuie pentru diverse proiecte). Pe lângă noul nostru sistem, despre care pot să vă spun că este unul competitiv cu ultimele jocuri existente pe piață, am făcut, după multe încercări, "rost" și de o conexiune la Internet (una viabilă, deoarece dial-up-ul pe care îl foloseam anterior nu satisfacea pe nimeni). Acum, vine marea mea dilemă. Urmărind site-urile de specialitate, am observat o creștere impresionantă a acestui fenomen MMO, fenomen care, pentru mine, a fost un tabu din cauza lipsei unei conexiuni Internet pe măsură. Am foarte mulți prieteni care joacă fie **Guild Wars**, fie **Lineage 2**, fie **World of Warcraft**, drept pentru care am decis să mă alătur lor, pe plaiurile virtuale. Întrebarea mea este una foarte simplă: Care dintre aceste MMO-uri credeți voi că "merită" mai mult? Știu că unele au plată lunară, altele nu, asta nu constituie o problemă deoarece sunt conștient de faptul că pentru ceva bun trebuie să plătești. Aștept sfaturile dumneavoastră cu interes.

Salut Cristian, ne bucurăm că dezvoltarea tehnologică te-a ajuns din

urmă și pe tine. Îți dorim să folosești cu multă sănătate PC-ul și să vă bucurați cât mai mult de el. Cât despre MMORPG-uri, nu prea putem să-ți dăm un sfat obiectiv. Păreri din redacție sunt împărțite: eu și Paul ți-am recomanda **World of Warcraft**



împreună cu expansion-ul **The Burning Crusade**, Ciprian te-ar sfătui pentru un **Ogame** de zile mari, bravul nostru tehnoredactor, Cristi, te-ar mână spre **Lineage II**, în timp ce Army te-ar chema în curte la un meci de fotbal unde el s-ar pune în postura de manager și antrenor al echipei. Cel mai bine e să optezi pentru trial-urile gratuite (câteva s-au găsit și se vor mai găsi și pe DVD-ul revistei noastre). Aceste versiuni de probă îți oferă în jur

de 14 zile de joc în care poți încerca liber fiecare titlu și decide care te atrage mai mult. Acestea pot fi descărcate de pe site-urile oficiale ale jocurilor în cauză, fără să fie nevoie să dai vreun ban pentru ele. E cea mai bună și practică soluție pe care ți-o pot recomanda. După acest tur de forță te aștept să ne scrii despre experiențele tale. Până atunci, să auzim de bine!

Dragă Șuviță aproximativ Verde,

Vin și eu ca tot omul cu mici nelămuriri. Recent, mi-am achiziționat un PlayStation 2, din varii motive. Prietenii mi-au spus că feeling-ul este altul când ții un joystick sănătos în mână, că multe

treptat, dar sigur, în universul consolelor. Nu aș vrea să pun mâna pe ceva porcărie care să îmi taie tot elanul. Mulțumesc anticipat.

Dragă anonime, nu pot să nu observ perspicacitatea ta. Într-adevăr Next se adresează în special posesorilor de console, fără să excludă și posesorii PC. Interesul nostru sunt jocurile (în special cele bune), indiferent de platforma pentru care apar. Pe această cale aș dori să vă rog ca de acum încolo e-mail-urile voastre cu probleme legate de console să le adresați revistei Next. Privind recomandările de jocuri îți pot spune să iei revista menționată și să vezi testele și prezentările care au apărut și care vor apărea. Nu vei afla doar ce merită jucat, dar vei afla și de accesorii care pot să sporească atmosfera acestor jocuri. De asemenea, îți recomand să consulți și oferta de jocuri a distribuitorilor autohtoni. Totuși, ca să nu te simți de parcă nu ai fi primit nici un răspuns concret ți-aș atrage atenția asupra jocurilor **God of War**, **Tekken 5**, **Burnout Revenge**, **Resident Evil**, **Shadow of the Colossus**, **Final Fantasy XII**, **NBA 2K6** și **Pro Evolution Soccer**. Aceste titluri reprezintă referințele diferitelor genuri de joc care au apărut pentru PS2.

Gata, acum predau cuvântul unor domnișoare.

Salutări redacției PC Games,

Mă numesc Ana și sunt curioasă dacă mă puteți îndruma din punct de vedere al alegerii unor jocuri. De curând am realizat că timpul meu pe care pot să îl dedic jocurilor a devenit mai încăpător pentru mai multe titluri, aș vrea totuși să mă rezum la un MMO deoarece disponibilitatea mea pentru el ar fi mai ridicată. Experiența mea anterioară se rezumă la jocuri adventure și RPG-uri simpliste precum **Diablo** sau **Dungeon Siege**. Văzând mul-

genuri se pretează special pentru console, și multe alte chestii. Problema e că sunt un "habarnist" extraordinar atunci când vine vorba de console, iar până mă voi obișnui cu ele trebuie să apelez la voi. Știu că tot voi publicați revista Next, de aceea întrebarea mea, de fapt cererea mea, vi se adresează în exclusivitate. Aș dori niște recomandări de jocuri PS2 pentru un începător, care să mă integreze

PCGames**best**
distribution

Răspunde corect la întrebarea „Câte rase noi jucabile apar în add-on?” și câștigă unul dintre cele 20 bucăți trial edition de 14 zile

World of WarcraftRăspuns: **PCGames**

UBISOFT

Răspunde corect la întrebarea:
Cine este producătorul jocului:
"Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas"
și poți câștiga un joc original

Răspuns: 

TALON DE ABONAMENT

ABONAMENT PC Games cu CD

☐ 3 luni – 30 RON☐ 6 luni – 57 RON☐ 12 luni – 107 RON

ABONAMENT PC Games cu DVD

☐ 3 luni – 32 RON☐ 6 luni – 62 RON☐ 12 luni – 116 RON

Decupează talonul din revistă și trimite-l într-un plic pe adresa redacției PC Games,
str. Col. Buzoianu, nr. 34, et. 1, 410094, Oradea, județul Bihor.

Prețul abonamentului în sumă de l-am achitat cu mandat nr.
pe adresa: Media Contact, str. Col. Buzoianu, nr. 34, et. 1, 410094, Oradea, județul Bihor.

Semnătura



DESPRE TINE

Răspundeți la întrebări și expediați
talonul până la 10 martie 2007

CHESTIONAR PC Games februarie/2007

1. Cum consideri acest număr al revistei PC Games?

- ☐ Foarte bun ☐ Bun
☐ Nici bun, nici slab ☐ Slab ☐ Foarte slab

2. Care articol(e) din acest număr ți-a(u) plăcut mai mult?

3. Care articol(e) din acest număr ți-a(u) displicut?

4. Ce sugestii ai?

5. Ce articole (rubrici) din revistă consideri că pot fi incluse pe CD-ROM/DVD?

6. Aș dori ca următoarele informații să fie adăugate testelor și avanspremierelor:

7. Ce teme ai prefera să întâlnești mai des în PC Games 4 Fun?

HARDWARE

8. Ce calculator folosești? (specifică marca, modelul, procesorul și viteza în MHz)

9. Mă interesează următoarele componente:

CD/DVD

10. Ce sugestii ai?

YOUR #1

11. Jocul tău preferat (un singur răspuns):

FLASH

12. Se găsește PC Games la chioșcul tău preferat?

- ☐ Da.
☐ Da, dar sunt puține exemplare.
☐ Nu.

13. Cât ești dispus să plătești pentru un joc de top original al cărui conținut nu depășește dimensiunea de stocare a unui CD-ROM?

- ☐ 200.000-300.000 lei ☐ 300.000-400.000 lei
☐ 400.000-500.000 lei ☐ peste 500.000 lei

14. Pentru topul PC Games propune următoarele jocuri:

1.
2.
3.
4.
5.

15. Emisiunea TV preferată

16. Ce posturi de radio asculți frecvent?

1.
2.
3.

17. Ce reviste citești cel mai des în afară de PC Games?

1.
2.
3.

18. Ce cotidiene citești cel mai des?

- ☐ Adevărul ☐ Libertatea ☐ România liberă ☐ Gazeta Sporturilor
☐ Cronica Română ☐ ProSport ☐ Curentul ☐ Ziua ☐ Cotidianul
☐ Jurnalul Național ☐ Azi ☐ Evenimentul zilei

19. Ai un sistem DVD?

- ☐ Nu ☐ Da ☐ DVD-Rom ☐ DVD Player pentru TV

20. Ai cumpăra o ediție specială, lunară, cu un DVD în loc de două CD-uri?

- ☐ Da ☐ Nu

21. Pentru care trei jocuri îți dorești mai multe niveluri și Mod-uri?

1.
2.
3.

22. Având în vedere profesia sau viitoarea ta profesie, semnalează mai jos softurile pe care le apreciezi necesare

23. Pasiunea mea este

24. Formația muzicală preferată / cântărețul preferat

Nume/Prenume: _____

Adresa: Localitatea _____

Jud. _____

Str. _____

Nr. _____

Bl. _____

Ap. _____

Cod poștal: _____

Telefon/Mobil: _____

Data/luna/anul nașterii: _____ / _____ / _____

E-mail: _____

Specificați numărul membrilor familiei: _____ Venit/lună

Studii _____

titudinea de MMO-uri prezente pe piață, habar nu am pe care să mă auez și pe care să-l achiziționez. În mod normal aș fi ales **World Of Warcraft**, despre care știu mai multe detalii, dar nu vreau să încep o competiție online cu prietenul meu deoarece el joacă acest joc de ceva timp. În afară de **World Of Warcraft**, care MMO-uri ar merita atenția mea având în vedere limitarea genurilor de jocuri pe care le-am jucat de-a lungul timpului. V-am scris vouă, deoarece dacă aș citi review-uri online, tot nu cred că mi-ar da informațiile necesare dacă sunt potrivite pentru mine. Vă mulțumesc și aștept review-ul **The Burning Crusade** al lui Paul pentru prietenul meu.

Ana

Dragă Ana, îți urez împreună cu toți ceilalți membri ai redacției un călduros bun venit. Rugămintile tale au fost ascultate de prietenului tău orcul, vreau să spun fratele Paul, care s-a pus cu burta pe **The Burning Crusade** și a realizat mult râvnitul test chiar în această ediție. Deși ar fi o idee să încerci să joci împreună cu prietenul tău **WoW** (distracția ar fi mai mare), îți înțeleg dorința de a nu-i face "concuranță" și încerc să-ți dau un sfat fără să mă repet. Un bun început pentru a te iniția în lumea MMO-urilor ar fi **Guild Wars**, în special **Nightfall**. Este accesibil și ușor de jucat, și încorporează atât elemente de gameplay PVE, cât și PVP. Neavând o taxă lunară, **Guild Wars** poate fi jucat fără constrângeri și fără remușcări de genul

"dau banii, dar nu am timp să joc". **Nightfall** este cel mai bun episod al seriei **Guild Wars**, având cele mai multe tipuri de personaje și cel mai încheiat și intrigant storyline. De asemenea, muzica lui Jeremy Soule e de nota 10. Pentru mai încolo, când deja ai skill-uri în domeniu, alegeri interesante s-ar putea dovedi **Age of Conan** sau **Warhammer Online**. Cel mai bine e să încerci și tu trial-urile gratuite și să te decizi abia pe urmă. Te aștept și pe tine să ne poveștești impresiile tale.

Stimată redacție,

Mă numesc Cristina și nu de mult mi-am luat și eu ca tot omul, în sfârșit un PC, pentru că aveam nevoie de un suport pentru



programelor și a tuturor celor necesare. Zis și făcut. PC-ul meu a mers perfect până acum aproximativ două săptămâni, când a



munca mea, și calculatorul a fost cea mai bună soluție. Ca urmare a faptului că nu am deloc experiență în domeniu, mi-am rugat un prieten să mă ajute cu instalatul

început, din senin să se reseteze. La început mi se întâmpla lucrul acesta extrem de rar, apoi a avansat cam o dată la două zile, în cel mai rău caz o dată pe zi. Dar acum situația s-a înrăutățit, numărul repornirilor bruște ajungând chiar la patru, câteodată cinci în aceeași zi. Problema aceasta este foarte deranjantă, pentru că nu mai pot duce o treabă la bun sfârșit, știind că PC-ul meu se va reseta inevitabil exact în momentul în care voi avea mai mare nevoie de el. Având în vedere faptul că toată munca mea este în acest PC, pe care eu trebuie să mă bazez, v-am scris în speranța ca m-ați putea ajuta să înțeleg care este cauza acestei probleme și, mai important, ce ar fi de făcut pentru ca ea să se rezolve.

Va mulțumesc anticipat.

Dragă Cristina, ne pare rău să auzim că PC-ul tău s-a dovedit a fi așa de neascultător. Ambii noștri specialiști, care se ocupă de întreținerea calculatoarelor din redacție, s-au oferit voluntar să te ajute, dar, neavând o adresă, nu-i putem trimite să te ajute. Cel mai bun lucru pe care-l poți face e să-l duci la un service sau la magazinul de la care l-ai cumpărat, să le explice celor de acolo problema și să le ceri ajutorul. Mă gândesc că PC-ul năvălaș este încă în garanție, astfel nu ar trebuie să fie probleme la capitolul service. Fără să-mi dai mai multe detalii, nu pot să-ți spun cauza exactă a acestui fenomen, explicațiile generale ocupând mai mult decât spațiul alocat poștei. Important e că fără pregătirea necesară să nu începi să umbli prin locuri pe care nu le cunoști (nici sub carcasă, nici sub Windows). Ai putea să-ți rogi amicul care ți-a instalat programele să-ți explice și exemplifice funcționarea calculatorului, înțelegând măcar în mare parte rolul componentelor din PC. O altă soluție ar fi un curs informatic care nu doar că te-ar iniția în domeniul calculatoarelor, dar ți-ar ușura probabil și munca cu PC-ul.

Aici se cam încheie poșta redacției de luna aceasta. Vă așteptăm în continuare scrisorile, fie pe adresa de e-mail, fie pe cea poștală (ambele le găsiți la Impresum).

Până luna următoare vă doresc o zi a îndrăgostiților cât mai puțin kitchoasă și cât mai multe jocuri bune!





Vine, vine primăvara!

Aruncând o privire critică asupra acestui număr, pot susține cu tărie că ne așteaptă un an plin de teste. Unele dificile, altele ceva mai ușoare, însă toate pline de fun. Atât pentru voi, cât și pentru noi. Cu un cuprins din toate genurile mai mult decât potent, 2007 ne promite niște titluri în fața cărora trebuie să ne scoatem pălăria, și toate acestea încep din numărul viitor când, mai mult ca sigur, vom avea de furcă cu **Supreme Commander**, un joc care a făcut deja furori în rândul fanilor Total Annihilation. Și pe bună dreptate. Și dacă tot ne învârtim în borcanul cu strategie, **Maelstorm**, urmașul lui **Perimeter**, stă și el să apară și să ne pună pe tavă o sumedenie de inovații exotice, care, speră producătorii, vor fi pe placul publicului de

specialitate. Un **Galactic Civilizations II: Dark Avatar** bate la ușă cu forță de mamut, **Red Ocean** vine și el să ne explice cum stă treaba cu jocurile Action ce se petrec sub apă și cum se poate profita de pe urma fizicii pe care această idee nouă o oferă, iar **Battlestations: Midway** se bagă și el în seamă, poate-poate ne vom sfii să-i acordăm niscaiva atenție. Nu în ultimul rând, există o mică-mare șansă ca **Resident Evil 4** să poposească pe ale noastre birouri, un titlu pe care Ubisoft îl laudă, nevoie mare și pe care îl așteptăm cu înfrigurare groenlandiană de ceva timp. Eh, după cum puteți vedea, se preconizează un număr puternic la orizont. Așa să-i rămână numele!

TULBUREL
paul@pcgames.ro

SMS CHAT LIVE - Cele mai Sexy fete asteapta sa discute cu tine!

Trimite numele fetei dorite (ex: GMLorelay) prin SMS la 1590 si ea intra in legatura directa cu tine imediat! Nu mai astepta! Scrie-le acum!

Tarif: 1.1E+iva/SMS Orange & 1.1\$+iva/SMS Vodafone



GMLorelay



GMLorelay



GMMica

0906-760.699

Asculta cele mai sexy aventuri ale mele!

Povestirile Laurei

Viziteaza
www.pclink.ro

Gay line Raoul

Asculta-mi aventurile erotice!

0906 - 760.713

Helga DOMINA

Asculta secretele mele acum!

Suna!

0906 - 760.798

Nebunia Mobila

Distractia incepe aici!
WWW.SUPERLOGO.RO
1290

Teme pentru mobil

GM99037

GM99038

GM99039

GM99040

GM99041

VERIFICA DACA MOBILUL TAU E COMPATIBIL PE WAP.SUPERLOGO.RO

Laura

0906-760.699

Si asculta povestirile lor erotice

Carmina

Tarif 1.1 USD+TVA/min Vodafone
 1.1 EUR+TVA/min Romtelecom, Orange

TAROT SI RUNE

Compatibilitati zodie, zi nastere, ori D-na Freyda va raspunde!

Suna la

12:00-22:00

0906-760.773

1.3E+TVA/min Orange, Romtelecom, 1.3+TVA/min Vodafone

Cartomantie si Tarot

Dna Maya te sfatuieste in actiunile tale!

luni-vineri: 9:30-22:00
 sambata-duminica: 17:00-22:00

0906-760.714

Predictii astrale:

- sanatate
- compatibilitate
- bani, noroc, destin

luni-vineri: 9:30-22:00
 sambata-duminica: 17:00-22:00

Janus iti raspunde!

0906-760.737

1.3 USD+TVA/min Vodafone si 1.3 EUR+TVA/min Romtelecom, Orange

Compatibilitate pe WAP pe wap.superlogo.ro

Pentru a comanda scrie codul melodiei de forma: GMCOD TIP (ex: GM30477 NO - mono Nokia/Samsung, GM30477 SI - mono Siemens, GM30477 PL - polifonice si GM30477 MP - pentru mp3 in cazul in care este disponibil.) si trimite SMS la 1290

MP3 COD Internationale

GM30537	Shakira - Hips don't lie
GM30591	Pink - U and 'ur Hand
GM30589	Rihanna - Unfaithful
GM30590	Justin Timberlake - Sexyback
GM30614	Juanes - Adios Le Pido
GM30628	Madonna - Jump
GM30629	Fergie - London Bridge
GM30613	Sean Paul - Give it up to me
GM30581	Bob Sinclair - World, Hold On
GM30631	Nelly Furtado - Promiscuous
GM30616	C. Aguilera - Ain't No Other Man
GM30032	We Wish You A Merry Christmas
GM30033	Jingle Bells
GM30593	B. Rhymes - I love my bitch
GM30584	Beyonce - DejaVu
GM30580	Black Eyed Peas - Mas Que Nada
GM30597	NELLY FURTADO - Maneater
GM30598	Paris Hilton - Stars are blind
GM30599	Pussycat Dolls - Buttons
GM30600	Santana ft Sean Paul - Cry baby cry

MP3 COD Romanesti

GM30561	Blondy - La fiesta
GM30562	Arssura & Simona Nae - Prin club
GM30563	Vegas & Rico C. - E scandalos
GM30564	Vortex - Iubirea mea esti tu
GM30565	DJ Adrian Eftimie - No side effect
GM30566	DJ Project - Soapte
GM30567	Simpu - Oficial mi-e bine
GM30592	Akcent - French kiss
GM30595	CLEOPATRA STRATAN - Ghita
GM30601	ZDOB si ZDUB - Miorita
GM30104	Mos Craciun Cu Plete Dalbe
GM30526	Arsenium feat Natalia - Locco
GM30527	BUG Mafia - Viata noastra
GM30103	O Brad Frumos
GM30529	Hi-Q - Razna
GM30530	Mihai Traistariu - Tornero
GM30531	Flow Star - Candela
GM30532	Raoul & Georgi - Am atins un nor
GM30524	Heaven - Du-ma pe o stea
GM30525	Cristi&S. Nae - Coji de portocale

MP3 COD Manele

GM30466	Carmen Serban - Dau jos sotu
GM30467	Adi Devito - Doar ochii tai
GM20003	Adi Devito - De Cine Mi-e Mie...
GM30469	V Vijelie - Ai luat cu tine
GM30470	F Salam - Fericirea vietii mele
GM30069	Liviu Guta - De Ce Ma Minti
GM30472	A. Minune - De ce ma privesti
GM30473	Sorin C.A. - Degeaga imi spui...
GM30427	N. Guta & C.A. - Vorbeste lumea
GM30428	A. Minune&Costi - Nu te mai...
GM12116	GUTA - Stau Singur In Gara
GM30430	Vali Vijelie - Dragoste pelin...
GM30431	Vali Vijelie - Glumeste in iubire
GM30333	N.Guta - Viata nu ma lasa
GM30175	N. GUTA - Numai Tu Esti
GM12115	GUTA & SORINA - As Renunta
GM30278	ADI DE VITO - Pt Tine, Pt Mine
GM30279	LIVIU si DANIELA - Doar Tu
GM30287	VALI VIJELIE - Iubirea Noastra
GM30288	FLORIN SALAM - Trup Si Suflet

MP3 COD TRUETONES

GM55522	Hi-Tack - Say say say
GM30587	Jessica Simpson - Public affair
GM55523	50 Cent - Candy shop
GM55524	Broasca Dillie - Axel F
GM30620	LI COOL J - Control Myself
GM30622	Lumidee - Dance!
GM30626	S. SISTERS - I Don't Feel Like..
GM30632	Beyonce - Ring The Alarm
GM30633	Bob Sinclair - Rock This Party
GM30642	Parodie - Ghita
GM55443	Madonna - Hung up
GM55485	James Blunt - You're beautiful
GM55453	Ricky Martin - I don't care
GM50116	Atentie...soseste
GM50119	Tovarase, suna sotia...
GM50120	Ioane, te cautu Maria
GM50123	Valentine, ridica receptorul
GM50126	Amice, esti mort; te cautu...
GM50127	Buna, sunt colega ta Laura
GM50128	Sunt aici, in buzunar
GM50129	O sa dormi pe pres daca nu...
GM50130	Hei pisi, sunt eu, iubita ta...
GM50131	Si ce daca nu raspunzi...
GM50133	Scoate-ma incet...
GM50135	Buna ziua... Biletele la control
GM50000	Orgasm bavarez
GM50015	Ras Bebelus

Pentru mai multe sonerii viziteaza www.superlogo.ro

Jocuri Java

Verifica daca telefonul tau este compatibil cu jocul ales pe wap.superlogo.ro

5 Diferente

Iti foarte atent si ai grija sa nu te jura polsajul. Descopera diferentele.

GM95173

Sexy Pool

Iti place billardul? Itunci o sa iti placa si acest joc pulin mai "piperat".

GM95171

XamaSutra Instructor

Casa-te instrui si invata tainele Xamasutra de la profesionisti.

GM95168

Pinball

Esti destul de agil pentru a-ti pastra mingea naravasa? Nu o pierde si vei avea o surpriza.

GM95168

Video clipuri

Verifica daca telefonul tau este compatibil la "Cum comanzi" sau pe wap.superlogo.ro

GM96900

GM96903

GM500546

GM500502

Video clipuri 100% romaneesti!

GM2270 GM1859 GM2290 GM1601 GM1570 GM1561

GM1711 GM1723 GM1724 GM2296 GM2023 GM2055 GM2138

GM1269 GM2222 GM1593 GM1391 GM2159 GM1218 GM2200

GM2157 GM1423 GM1125 GM1216 GM1240 GM1259 GM1284

GM2284 GM1400 GM1128 GM1219 GM96035 GM2158 GM1140

Sandra

"Te astept sa facem nebunii!!"

Suna-ma la:

0906-760.703

Tarif 1.3 USD+TVA/min Vodafone si 1.3 EUR+TVA/min Romtelecom, Orange

Erotic SMS Chat

Trimite numele fetei dorite (ex: GMDiana) prin SMS la 1590 si ea va intra in legatura cu tine.

ORANGE, VODAFONE, COSMOTEL

GMDIANA

Am un chef nebun de joaca si nu oricum. Daca vrei sa afli cum ne vom juca, nu ezita sa ma cauti! Te astept! Pupici multi!

GMCAMI

Sunt o felina neimblanzita in pat si te astept sa ma cunosti. Fii sigur ca n-ai mai experimentat asa ceva! Nu esti curios?

GMLALA

Da iubire, pe tine te astept! De ce ma lasi sa astept? Iti promit ca eu nu te voi lasa pana nu vei fi complet satisfacut.

GASESTE-TI PERECHEA

NO 1 DATING LINE!

TRIMITE PRIN SMS LA 1540 CU GM NUMELE TAU, VARSTA, LOCALITATEA (EX: GM DAN, 23, IASI) SI INTRI IN LEGATURA DIRECTA CU MII DE PERSOANE CE ABIA AS-TEAPTA SA TE CUNOASCA! TU CE MAI AS-TEPTI? INTRA IN AVENTURA!!!

Mii de persoane te asteapta!!!

GASESTE-TI PERECHEA

Vodafone
 \$1.1+TVA/SMS
 Orange, Cosmote
 1.1EUR+TVA/SMS

COMANDA PRIN SMS LA 1290 ASA:

1. Trimite prin SMS codul ales (ex: GM1178) la 1290 pentru a comanda un produs (Pentru sonerii: a se vedea la rubrica "SONERII")

2. Urmeaza instructiunile primite prin SMS

3. Salveaza link-ul WAP/bookmark-ul primit in mobilul tau

4. Conecteaza-te prin WAP/GPRS cu link-ul/bookmark-ul indicat si salveaza pur si simplu continutul media in mobilul tau

Informati 021-3196098 ORAR luni-vineri 10-18 Prețul unui SMS 1.10 \$/Eur +TVA

NOU! www.go4me.ro - intalneste-ti jumatarea online. Intra si completeaza-ti profilul complet gratuit!

ATENTIE! NU sunt compatibile telefoanele cumparate din afara Romaniei!

PC LINK

Viziteaza www.pclink.ro Magazinul tau de componente IT. Daca vrei un sistem si nu stii care, noi te ajutam sa iti creezi propria configuratie. Nu ezita! Viziteaza-ne!

COMANDĂ ACUM!

ABONAMENTE@MEDIACONTACT.RO

PCGames CU JOC FULL



NOTA: IMAGINILE DE MAI SUS SUNT CU TITLU DE PREZENTARE!